

dentro de LA VINETA

la revista mensual del cómic
estudios noticias y entrevistas
número nueve
325 ptas.



300 vs. Mort Cinder
Eddie Campbell
Humberto Ramos
El Cómic en la Pintura
Héroes de Alquiler
WildCATS

NUMERO ESPECIAL
SALON DEL COMIC
DE BARCELONA
MAS PAGINAS

DUDE
COMICS

Jamie Delano · Norman Fernández · Jorge Zentner · Nino Ortea · Yexus · Alejandro Caveda · Juanjo Pérez
Ricard Castells · Miguel Campoviejo · Ruben Paníceres · Alejandro Viturtia · Lorenzo F. Díaz...

**La
Librería Especializada
de Gijón**

ARCO IRIS

**Todos los cómics nacionales y de importación
ciencia ficción + revistas especializadas + merchandising**



Vaca asturiana según el dibujante *Jeff Smith*

ARCO IRIS

Carretera de la Costa, 75 - Gijón · Tel&Fax 985 33 28 20

También puedes utilizar nuestro servicio de venta por correo

SUMARIO

2 HOLA!

Algunas notas interesantes, más unas cuantas curiosidades del mundillo comiquero, en esta sección, ligera pero con clase, que os acerca el incommensurable **Miguel Campoviejo**.

6 LA FORMA DE UNA HISTORIA

Jorge Zentner, uno de nuestros más valiosos guionistas, comienza sus colaboraciones con esta revista. Unas páginas que animarán el debate sobre la narrativa en el cómic.

8 XVIII SALÓN DE BARCELONA

Lo que nos espera en la cita anual más importante del tebeo español. Opiniones y repaso a varias de las interesantes obras finalistas a los premios del Salón; a cargo de **Rubén Paniceres**, **Norman Fernández** y **Angel de la Calle**.

11 300 versus Mort Cinder

Espacio propio merece la comparación que, aprovechando la nominación en Barcelona de la obra de **Miller**, nos propone **Nino Ortea**. ¡Cuando las Termopilas echaban fuego!

16 KUANG FONG. PEQUEÑO CHINO

Ricard Castells, el ganador del Salón de Barcelona del pasado año, nos presenta estas cuatro páginas formadas a partir de las tiras diarias publicadas en *A Quemarropa*, el diario de la Semana Negra, en 1998. **Castells** a añadido algún material nuevo para completar esta edición. Si os quedáis con ganas de más, procurad haceros con su último album: *Poco*.

20 Nombre clave: operación Moore

Aprovechando la anunciada reedición, durante el Salón de Barcelona, de los *Wildcats* escritos por **Alan Moore**, **Nino Ortea** os ofrece este notable artículo.

27 Eddie Campbell

El coautor de, *From Hell*, la obra más importante que en estos momentos se publica en castellano, **Eddie Campbell**, cuenta para esta revista su vida y milagros tebeísticos. La entrevista fue realizada por **Norman Fernández**, uno de los responsables de la próxima venida de **Campbell**, exposición de *From Hell* incluida, a la Semana negra de Gijón.

36 El cómic en la pintura, un préstamo recurrente

Yexus hace un repaso por las influencias del cómic en otro arte, la pintura. Los intercambios son habituales entre estas dos variantes de la plástica. Un artículo para tener muy en cuenta.

41 Heroes de Alquiler

Alejandro Caveda nos hace visitar la historia de dos personajes que no se valoran como merecen por el gran público lector de superhéroes. Leed y convenceos.

48 La palabra de Jamie Delano

Nueva entrega de las reflexiones sobre la escritura de tebeos por parte de uno de los mejores narradores del actual cómic británico. Una de las firmas más prestigiosas de nuestras exclusivas secciones.

49 HUMBERTO RAMOS

Entrevista con el dibujante mexicano más exitoso. El autor de *Crimson* habla largo y tendido de sus últimos trabajos con el virtuoso entrevistador **Jorge Iván Argiz**.

58 EL CUARTO MUNDO

Alejandro Viturtia aprovecha su sección para reflexionar sobre la tan traída y llevada crisis del cómic.

45 Queremos tanto al Cómic

Otro intento de resumir las opiniones provocadas por la lectura de un puñado de buenos tebeos. Para todos los gustos.

CONTRAPORTADA

Carlos Puerta. Una impresionante muestra del arte del color de uno de nuestros mejores ilustradores y dibujantes de historieta.

Hace pocas semanas asistimos atónitos a la aparición en el suplemento cultural del diario *El Mundo* de un ejercicio de autoinmolación a cargo de varias gentes dedicadas a este negocio de los tebeos.

Lo curioso, por decirlo de algún modo, es que dicho suplemento que como norma dedica el 0% de su contenido a hablar de cómics, se desmarcaba con un trabajo especial —portada incluida— dedicado a la *agonía del cómic español*. El mencionado artículo se abre con un pesimista texto de nuestro admirado **Hernández Cava**, al que sigue el testimonio de diez de nuestros autores de historieta, menores de treinta y cinco años. La visión de estos autores no difiere demasiado del tono depresivo del prologuista, con afirmaciones como: —el cómic— *ha perdido fuerza como medio social, o, lo que está claro es que —el cómic— no es un medio digno socialmente hablando, no tiene buena imagen.*

Respetando las convicciones de cada uno, no creemos que la mejor política cuando se accede a un medio generalista para hablar de tebeos, sea la de enviar el mensaje de que estamos en lo que queda del Titanic y nos estamos agarrando al iceberg. Ello sólo lleva a fomentar la idea de que tenemos entre manos un medio moribundo; dicho de otra manera, aun admitiendo esa tesis, estaríamos administrando la extremaunción social en lugar de aplicarle la respiración cultural asistida.

No podemos evitar la desilusión al encontrar este tipo de referencias al cómic, cuando lo que esperábamos era asistir a la publicación de páginas y páginas de suplementos culturales españoles saludando la edición en nuestra lengua de una obra maestra como *From Hell*.

Por todo lo anterior, desde aquí vamos a continuar defendiendo este lenguaje desde el optimismo y el compromiso, no ignorando los problemas —fundamentalmente industriales— pero apostando por difundir el alto nivel creativo del tebeo actual, incluido el hecho en este país. Cuando hablamos de crisis —y en este mismo número **Alejandro Viturtia** lo hace— hablamos de un medio de comunicación vivo, los muertos no pasan crisis, el arte del daguerrotipo —por ejemplificar— no tiene crisis.

Este número es especial, celebramos el Salón de Barcelona. Tenemos más páginas y un puñado de artículos, secciones y dos entrevistas. También la historieta prometida de **Ricard Castells**.

Cumplimos un año de andadura y nos reafirmamos en todas nuestras tesis y principios. Creemos en la capacidad narrativa del formato cómic. ¡Y, encima, nos gusta!

Escribí desde el entusiasmo y el partidismo. En última instancia, lo que me interesa no es ponerles nota a las obras de arte, razón por la cual he dejado pasar casi todas las oportunidades de escribir sobre cosas que no admiraba. Dice Susan Sontag

¿Hace falta decir que desde aquí lo subscribimos?

dentro de LA VIÑETA

Número 9, 2000
Publicación mensual
dedicada al cómic y sus
vicisitudes
EDITA

Dude Comics
DIRECCIÓN
Jorge Iván Argiz
Angel de la Calle
REDACCIÓN
Norman Fernández
Rubén Paniceres
Germán Menéndez
Lorenzo Díaz

Yexus
COLABORADORES
Miguel Campoviejo
Nino Ortea
Alejandro Caveda
Alejandro Viturtia
Juanjo Pérez
Ricard Castells
Jorge Zentner
Jamie Delano

TRADUCCIÓN
Nino Ortea y Germán M.
DISEÑO &
MAQUETACIÓN
Creaciones Gráficas
PORTADA
A partir de una ilustración
de **Humberto Ramos**
IMPRIME
Aleu S.A.
DISTRIBUYE
El Catálogo. Dirac. Infolibro

CORREO
Apartado de correos 761
33400. Avilés. España
e-mail: **draven@netcom.es**

© para textos y dibujos: de los
autores y/o editoriales

No hacemos suscripciones, pero
admitimos donativos y propinas,
comprometidos a hacérselos
llegar a alguien que verdaderamente
los necesite —para lo que
no tenemos que mirar demasiado
lejos—.

Depósito Legal: DLB 17077-99

HOLA!

Por Miguel Campoviejo

VIÑETAS desde el ATLÁNTICO



Viñetas desde el Atlántico, el Salón del cómic de A Coruña, volverá a celebrarse, por tercera vez consecutiva, entre los días 14 al 20 del próximo mes de agosto. Este año, a falta del programa definitivo, podemos avanzar los que la representación de autores italianos será notable. Se barajan los nombres de **M. Frezzato**, **Lorenzo Mattotti**, **Giardino** y el maestro **Sergio Toppi** entre otros, a los que habría que sumar a **Silver**, autor de **Lupo Alberto**. Cuando la lista se vaya concretando más os lo iremos contando. Por cierto que el director de este Salón, **Miguelanxo Prado**, está a la espera de iniciar, como responsable de diseño, la cuarta temporada de la serie de animación **Men in Black**. Por lo que sus labores como autor de historietas se reducen, de momento, a supervisar el próximo lanzamiento de la nueva edición, a cargo de Norma Editorial, de sus historietas cortas *Quotidiana delirante*, que ya editara El Jueves hace unos años.

Nuestro colaborador, y gran conocedor del cómic europeo, **Pepe Gálvez** comentaba hace unos días el caso de **Ricard Castells**, que de dibujante maldito ha pasado a publicar un álbum por año, ganar premios y ser editado en el extranjero. Además de eso **Castells** ha sido llamado para realizar el cartel de la próxima edición del **Festival de Cine de Huesca**, que tendrá lugar del 8 al 17 de junio. Mientras, es curioso que los responsables del **Saló del cómic de Barcelona** decidieran no encargarle a él, como ganador de



© Ricard Castells



© Horacio Altuna

la pasada edición, el cartel anunciador del presente año, como venía siendo habitual. Lo que sí podemos ver en la estación de Francia, en mayo, será la exposición, que al final tendrá más de cuarenta originales expuestos de **Poco** y del **Lope de Aguirre**. Otros originales de estas obras estarán en la expo que la librería Caen de Normandía dedicará, por las mismas fechas, al dibujante barcelonés.

Rubén **Pellejero**, el dibujante catalán autor, junto a **Jorge Zentner**, de *El Silencio de Malka* y la serie *Dieter Lumpen*, entre otras importantes obras del cómic español, realiza actualmente un álbum de más de 78 páginas para la editorial belga Dupuis. En estas ocasiones el guionista es **Denis Lapiere** y el título *Un poco de humo azul*. Señalar que ya está a la venta en nuestro país *Tabú*, el libro de **Pellejero** y **Zentner** con el que fueron finalistas, en la última edición de Angulema, al mejor trabajo extranjero.

El nuevo libro de **Horacio Altuna**, que edita Norma Editorial en España y Heavy Metal en USA, recoge dos de las mejores creaciones en blanco y negro de este magistral dibujante, nacido en Argentina y acomodado en Sitges. La primera, más extensa y que da título al libro *L.A. Hot*, fue realizada al calor de los motines acaecidos en la ciudad de Los Angeles en el año 1991, y apareció en primera ocasión en la desaparecida revista CO&CO. La segunda de las historias, que funcionará como epílogo, son las ocho páginas tituladas *Los Angeles*, la colaboración que **Altuna** hizo al proyecto colectivo *El lado Oscuro* publicado por la **Semana Negra de Gijón** el pasado año. Mientras, **Altuna** continúa con su serie de *Las Chicas del Play Boy* y la tira diaria para el periódico bonaerense Clarín.

La Asociación de amigos y víctimas del cómic continúa con sus labores de difusión de la historieta por la comunidad balear. Ya anuncian un par de exposiciones dedicadas a **María Colino** y a **Gabi Beltrán** en el Centro de Cultura Sa Nostra, que tendrán cita del 4 de mayo al 3 de junio. Mientras, siguen tratando de que se edite la antología *Comic Clips*, de la que ya os dábamos noticias en nuestro número 6, y en la que participan casi todos los dibujantes que viven en las islas. La labor de **Joan Miquel Morey**, al frente de la *Asociación de amigos...*, en estas y en otras iniciativas mallorquinas es admirable.



Tras varios años de espera, **Guy Davis** ha decidido por fin publicar su gran proyecto de creación propia *The Marquis*. A pesar de que fuera Caliber quien en su día publicó un prelude a la serie, será Oni Press quien, finalmente, edite la obra que, en un principio, constará de cinco episodios bajo el título *The Marquis: Danse macabre*. A juzgar por lo ofrecido por Caliber tiempo atrás, la serie -en la que **Davis** se estrena como autor completo- esta llamada a ser uno de los trabajos más impresionantes de este año 2000. De ella y de su autor hablaremos, con calma, el mes próximo en esta revista.



ISSUE

1
6 ISSUE
SERIES
JUNE
\$2.95 vs \$3.95



© George Perez

Página del nuevo número uno de *Crimson Plague*, la obra que **George Perez** comenzase para la editorial Event, y que ahora es la primera apuesta del dibujante norteamericano en la nueva aventura editorial conocida como Gorilla.

La decisión de **Perez** ha sido la de crear un primer número de la

serie totalmente nuevo con más páginas de lo habitual.

George Perez advierte que no será necesario haber leído el tebeo de Event para seguir las peripecias espaciales de la sangrante protagonista de esta serie, en la que tanto interés y esfuerzo lleva poniendo, desde hace más de cuatro años, el actual dibujante de la

serie Marvel Los Vengadores.

Es conocida la afición de **Perez** a dibujar a amigos y fans como secundarios, o cameos, en sus páginas.

En este número uno, el autor no ha querido dejar fuera a su fan español más destacado. Cómo podéis ver el friki dibujado no es otro que **Jorge Iván Argiz**.



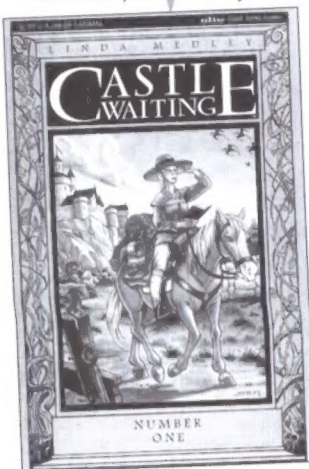
Frank Cho, el creador de *Liberty Meadows*, es un fiel seguidor de las aventuras de Bone y sus amigos. Y si no os lo creéis mirar el siguiente homenaje que le dedica a la obra de **Jeff Smith** en una de sus tiras diarias —que por cierto no es en la única que lo hace—.



Y ya que hablamos de Bone, mencionar que en junio Cartoon Books editará el número 38 de la serie, que será un especial de 48 páginas titulado *Ghost Circles* que continua directamente del número 37, para lanzarse de lleno al nuevo arco argumental de la serie. Para la ocasión tres portadas distintas para elegir, una del propio **Smith**, otra de **Frank Miller** y una tercera de **Alex Ross** —al que por cierto **Jeff Smith** conoció en la pasada edición de las *Jornadas del Cómic de Avilés*—.

Precisamente Cartoon Books editará en USA *Castle Waiting*, la serie de **Linda Medley** que dentro de no mucho tiempo —en cuanto su autora se quite sus otros trabajos de encima— presentará nuevos episodios con las peripecias de los personajes de esta serie que si podéis no os deberíais perder. Hasta el momento se había editado un especial titulado *Castle Waiting: the curse of Brambly Hedge* y los siete números que la propia **Linda Medley** autoeditó en la editorial Olio Press.

Y además **Medley** ha recibido el premio Eisner 1999 a la mejor nueva serie por este trabajo.



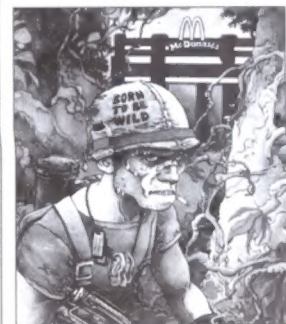
Nos llega la que suponemos sea la última portada realizada por el dibujante croata **Edvin Biukovic** antes de su fallecimiento el pasado diciembre. Es para el título *Flinch*, del sello Vertigo de DC Comics. Dentro encontramos un par de historias de lo más interesantes. *Last Call*, de **Brian Azzarello** —uno de los invitados a las próximas *Jornadas de Avilés*— y el croata **Danijel Zvezelj** y *The Mule*, de **Tony Bedard** y **David Lloyd**.

Al cierre nos llega también la última historieta de **Biukovic**, con guión de **Darko Macan**, aparecida en el *Weird War Tales Special*, que será reseñada como merece en nuestro próximo número.

Para más datos de **Biukovic** podéis consultar el nº 7 de **ddLV**.



Para los que se pregunten en que proyectos anda metido **Fernando de Felipe**, uno de los creadores más internacionales y populares del panorama español del tebeo, autor de *Nacido salvaje*, *El hombre que ríe* y *Black Deker* —que edita entre nosotros Glenat—, hemos de decir que la cosa no pinta bien para nuestro territorio narrativo preferido, pues el próximo proyecto de **Fernando** no será una historieta sino un libro teórico sobre la historia y estética de la animación, que editará Paidós.



Felicitar a **Kano**, no sólo por el estupendo trabajo que está realizando como dibujante regular de la serie *Action Comics*, el título más importante de los editados de Superman, sino por su inminente paternidad al lado de su guapísima esposa **Elsken**. Lo que si se sabe ya es que se tratará de una niña cuyo nombre será **Ona** —ola de mar en catalán—. Así, **Kano** tendrá más tiempo para dibujar, porque el dormir ya lo puede ir olvidando.

Lo que también está ya acabado —lápiz y guión al menos— es el nuevo trabajo de **Roke González** y **Jose Mª Reyes**. El proyecto se llama *Luna*, y esta primera entrega será un especial que sirve como presentación para una serie de acción repleta de vampiros, licántropos y demás criaturas de la noche. El entintador será **Nacho Casado** y la fecha de salida, aun por confirmar, podría ser el próximo Salón del Manga —finales de octubre—. Mientras tanto podréis ver a **José Mª Reyes** en la segunda serie de *Crónicas de Mesene* editada bajo el sello de Duda Cómics, que llevará el subtítulo de *Periplo* y constará de 6 números.

Todos los que asistieron al salón de Alicante —del que podréis leer más el mes que viene— ya lo saben: **Scott Lobdell** está preparando una nueva serie para Marvel: *Los Campeones*, que realizará en compañía de **Fabian Nicieza** —que será el coguionista de la misma— y de **Jorge Antheim Santamaria** que, si todo sale bien con unas pruebas que ha de hacer, será el próximo autor nacional en dar el salto a los USA tras maravillarse a **Lobdell** con sus lápices.

Los miembros del grupo serán **El Hombre de Hielo**, **Sabrá**, **Constrictor**, el **Capitán Ultra** y un par de personajes nuevos creados por el equipo creativo.

Nacho Fernández, tras abandonar *Dragon Fall*, ha decidido centrarse en su serie regular *Dark Breed* y en la nueva serie, que será autoeditada por él, de *StarHounds* que, efectivamente, es la que venía saliendo de la mano de Planeta de Agostini mientras **Cels Piñol** estaba allí. Ojalá tenga mucha suerte ya que tras haber visto los diseños de los personajes, que han de ir apareciendo, el título promete muchísimo.

Ya que ahora va a empezar una nueva etapa dentro de la publicación de, al menos, esos dos títulos en España, me gustaría que nos hiciera una pequeña evaluación de cómo ha sido la experiencia por parte de Vid de publicar DC en nuestro país.

Mira, en el caso del Grupo Editorial Vid y de sus ediciones de DC para España, las cosas han resultado, desde un punto de vista de edición, impresión, etc..., de una gran calidad. Donde hemos tenido problemas ha sido, desde luego en un primer lugar con la castellanización, y en un segundo lugar hemos chocado con el tenebroso problema de la siempre escabrosa regularidad. Estos dos problemas nos unen ahora a la editorial Norma, para precisamente evitar esos desajustes y que los españoles tengan su edición tal y como les gusta, y exactamente el día en que se la prometieron. Esa es la principal razón de nuestra *join venture*, para resumirlo de alguna manera.

Acabas de aludir al problema de la castellanización.

¿Consideras qué de algún modo aquí somos un poco más maniáticos en este sentido? Me refiero a que las críticas, si bien fundadas, han llegado a parecerme incluso a mí un poco excesivas. ¿Qué impresión os da de esto allí en México, ya que vosotros, a la inversa, no os soléis quejar casi de nada?

Bueno, si que son un poco más exigentes aquí. Hace poco comentaba que hace 30 años cuando los derechos de la DC Comics eran de Novaro, los cómics estaban impresos en México pero castellanizados como si fuesen para España, y nosotros tuvimos que leer toda nuestra infancia las expresiones de ustedes en la boca de Superman y Batman. Tanto es así que muchos de nosotros aun no sabemos que quiere decir exactamente *recórcholis* o *cáspita*, pero sin embargo nos acostumbramos a ello. Pero bueno, ahora en el mundo del cómic y con las maneras tan particulares de hablar de cada personaje, muchos no parecen estar dispuestos a acostumbrarse a algo que no conocen como propio.

Tratando de que todos estén contentos, y gracias al entusiasmo e interés de Norma, vamos a hacerlo tal y como Dios manda: para cada país sus expresiones, que es lo mejor.

¿Esta colaboración que esperamos resulte fructífera podría acabar

Y lo que sin duda es la noticia, desde el punto de vista comercial, de los últimos tiempos, Norma Comics y el Grupo Editorial Vid han llegado a un acuerdo para que la primera sea la encargada de publicar el material de Batman y Superman en nuestro país. Eso sí, el material que al fin saldrá de un modo más o menos uniforme no incluirá el anteriormente editado por Vid, aunque siempre cabe la posibilidad de que, si las cosas van bien, Norma acabe sacando con el tiempo recopilaciones de material clásico inédito o ya editado de dichos personajes y de que a estos personajes se les unan otros cuantos del universo DC.

En *ddlV* tuvimos la ocasión de hablar, gracias a la inestimable colaboración de la siempre eficaz y encantadora Josefina Blaya, con Manelick de la Parra, el presidente del Grupo editorial Vid que nos explicó un poco los pormenores de este acuerdo al hacerlo oficial.

ampliándose al resto de títulos de la producción de DC?

Por supuesto, esto es tan sólo la punta de lanza. Ahora queremos empezar con Superman y Batman, pero si todo funciona como pensamos y deseamos, podremos traerles otros muchos títulos de DC y de otros grupos editoriales de los que poseemos también los derechos para América latina y España. O sea que esto puede acabarse convirtiendo en una alianza estratégica de mucha importancia.

¿Esto podría incluso extenderse a títulos que no estaban siendo publicados por Vid en España?

¡Exacto!. Ahora tendremos más fuerza, más presencia en el territorio de habla hispana, y al tener a Norma como socio para el área Española, más la enorme fuerza de Vid en América latina, será más sencillo poder mover más volúmenes de títulos en cualquier sentido. Ya lo saben, la unión hace la fuerza.

Apelando un poco a esa fuerza que tiene el grupo editorial Vid en Iberoamérica ¿nunca han pensado en lo opuesto? Me refiero a importar material del que las empresas españolas están produciendo y que, me parece, sería perfectamente vendible

Exacto. Nosotros también tenemos muchos creadores de cómics que sin duda podrían venderse a otros países de habla hispana, no centrándonos solo en vender nuestras licencias extranjeras, y al revés lo mismo. Nosotros hacemos cada dos años un gran salón del cómic, que pasará los 100.000 visitantes en 4 días, y que es un lugar perfecto para que todos los que tenemos la suerte de hablar español nos conozcamos y veamos que hacen unos y otros.

Claro, además nunca se ha hecho frente común por parte de todos los países de habla hispana en

un mismo sentido. Ya pasando a preguntas más concretas: tanto Batman como Superman tienen varios títulos mensuales allí en los USA. ¿Aquí como saldrá editado, como un volumen que las agrupe, como varias mensuales....?

Mira, aun no sabemos ni como vamos a empezar este trabajo. Tenemos un montón de cosas en el aire y nuestros editores se pondrán de acuerdo no sólo en los aspectos que me preguntas, sino también en la saga más idónea para comenzar y en muchas cosas más. Por lo pronto serán 48 páginas en formato presti-

gio y de ahí se irán sumando todas las series especiales y las colecciones futuras. Y claro que intentaremos no dejar colgados a los lectores que nos estaban siguiendo, hay que acabar lo que habíamos iniciado.

Si no estoy mal informado, y sé que no lo estoy, algunos títulos de los que tenéis la licencia para los países de habla hispana, como es la Vampirella de Harris, tienen sus derechos para Europa, y por tanto para España, sublicenciados a la editorial que publica Marvel en Italia. ¿Cómo colisionarían los derechos en esta situación actual? y lo más importante ¿cómo se solucionaría?

Tendríamos que hablar con ellos. En el caso de Vampirella concretamente no sé como están los derechos aunque es muy posible que sea como me dices. Sería cuestión de sentarse con los sublicenciantes, hacerles ver que se trata de un territorio más, un país más, y que en lugar de entorpecer o pelearnos, sería mejor tratar de ayudarnos y llegar a algún acuerdo positivo para todos. Lo que cuenta en esta vida no es el tamaño de la empresa sino la calidad de la empresa, y en este sentido Vid y Norma hablan por sí solos.

¿Y para cuando se verá el primer fruto de esta nueva colaboración?

Algo va a suceder en el Salón del Cómic de Barcelona. No me preguntes qué, no porque no te lo quiera decir, sino porque aun no lo sabemos pese a que tenemos sólo semanas para solucionarlo.

Presentaremos, eso sí, nuestros equipos y nuestros proyectos y desde ahí a hacerlo lo mejor posible.

Pues muchas gracias y suerte en esta nueva etapa de DC en España de la mano de esta colaboración entre Vid y Norma



LA FORMA DE UNA HISTORIA

POR
JORGE ZENTNER

A finales del siglo pasado, cierta Fundación cultural ligada a la banca me propuso pronunciar una conferencia sobre mi trabajo de guionista de cómics. Los organizadores confesaron ignorarlo todo sobre el tema. En ese *todo* incluían, naturalmente, los productos de mi escritura en los últimos dieciocho años.

Mi nombre, explicaron en un alarde de sinceridad que agradecí convenientemente, había sido mencionado por *alguien* en medio de una conversación, cuando otro *alguien* había aventurado que tal vez no estaría mal que *alguien* hablara también de cómics durante un ciclo que incluía ponencias sobre poesía experimental, culebrones, canciones de tradición popular y teatro de marionetas.

Debo decir que, posteriormente, los organizadores del ciclo buscaron mis libros en las librerías especializadas y que, tras denodados esfuerzos, incluso encontraron alguno. Y en su honor debo añadir que, además, mostraron síntomas de haberlo leído.

No me pregunten cuáles fueron esos síntomas.

Las conferencias en general y las del tipo que refiero en particular tienen mucho de absurdo, claro; pero al mismo tiempo son útiles, y no sólo porque ciertas fundaciones culturales se muestran generosas a la hora de pagar. Lo son, también, porque obligan a reflexionar acerca de la actividad que, por lo general, uno ha aprendido y desarrolla de manera empírica. La necesidad de hablar, de exponer algo ante otros, nos ayuda a comprender mejor ese algo. Y si nos pagan por hablar de eso, la ayuda, qué duda cabe, es, desde

todo punto de vista, más apreciable.

El ciclo de marras tenía un título genérico que incluía la palabra *literatura*.

El olfato de perro viejo me advirtió la inminencia de una polémica que siempre he considerado estúpida y que suele desencadenarse con una pregunta tipo, reiterativa cual rayo que no cesa: ¿puede considerarse literatura al cómic?

Dado que veía venir la andanada, llevé mi charla por otros derroteros. Prueba de que, por suerte, la vacuna que me aplicaron hace muchos años contra ese género de conflicto sigue vigente.

Me aburren con igual intensidad tanto los esfuerzos por descalificar al cómic, como los esfuerzos por obtener para el cómic no sé muy bien qué reconocimiento de origen más o menos *académico*, más o menos *cultural*, más o menos *literario*.

Para evitar, pues, ese terreno que tanto les gusta transitar a eruditos y a complejados -perdonen la redundancia-, me limité a hablar del cómic como de lo que sencillamente es: una de las muchas maneras de narrar historias; una de las muchas formas que puede adoptar esa experiencia intrínsecamente humana llamada relato.

Con el mismo criterio escribo estas líneas. Y que conste: no lo hago por simple comodidad y holgazanería -como podrían pensar **Angel de la Calle**, **Jorge Iván** y otros individuos de pareja calaña-. Lo hago porque es el criterio que considero más práctico, más útil, más fértil también.

Queda dicho: el cómic es **una** de las muchas formas que puede adoptar el relato.

Todos sabemos que, como ha ocurrido a lo largo de la historia en torno a otras formas que puede adoptar la narración, también en torno al cómic se ha ido desarrollando una industria. La del cómic, la de este tipo de narración que nos interesa aquí, ha tenido, como toda industria, su desarrollo íntimamente ligado al destino de cierta tecnología.

Hablo, claro está, de la industria editorial; pero más específicamente, al interior de esa industria, hablo de la tecnología empleada para la impresión sobre papel. Primero impresión en blanco y negro. Luego impresión en policromía.

La realidad es que hoy, a lo largo y ancho del mundo, miles de personas se dedican a trabajar en lo que podríamos llamar *la industria del cómic*, la industria que centra su actividad en esta Forma narrativa. De una u otra manera, con mayor o menor rédito, esas miles de personas encuentran su sustento en dicho campo de la producción. Allí trabajan guionistas, dibujantes, editores, rotulistas, coloristas, técnicos de distintas especialidades, distribuidores, vendedores, críticos...

Es evidente que, si tanta gente diferente está implicada en este proceso industrial, es porque el cómic, esta forma narrativa, tiene un público, despierta cierto interés. En ese sentido, podemos afirmar que ocurre con el cómic lo mismo que ha ocurrido y ocurre en el caso de los libros, ilustrados o no; en el caso del cine, mudo o hablado; en el caso de las radio y de las telenovelas, etc. etc.

Tantas son las formas que puede adoptar un relato, tanta la gente que se gana la vida con ello, tanta la gente que consume esas narraciones... que el fenómeno no puede menos que merecer nuestra atención. A mí, al menos, tal vez porque mi labor se desarrolla

en este ámbito, me interesa muchísimo este fenómeno; llamo *fenómeno*, entre comillas, a la singularísima necesidad humana, tan antigua como el hombre mismo, de elaborar y, sobre todo, de *consumir* narraciones. Necesidad que, como hemos visto, merced al desarrollo tecnológico, permite la existencia de complejas y muy desarrolladas *industrias del relato*.

Sabemos que como en el cine, como en los libros ilustrados o no, también en el cómic caben todos los géneros. Podemos encontrar, en los cómics, historias de humor, de aventuras, de terror; porno, historias para público infantil, para jóvenes, para adultos; historias breves, historias larguísimas, historias de ambientación contemporánea, de época, historias realistas, fantásticas, de guerra, de ciencia ficción, románticas, crueles...

Me parece útil, y hasta sano, considerar al cómic en el contexto de eso que podríamos denominar *industria del relato*. Pero lo hago, abusando un poco de la paradoja, precisamente para recordar que si bien hoy funciona un mercado del relato, la necesidad de contar y de que nos cuenten historias es muy anterior al concepto de *mercado*. El tan manido *mercado* no es más que una de las muchas formas en que puede manifestarse la organización de la actividad humana en un determinado momento de la Historia. Y esto vale para el consumo de narraciones o el consumo de patatas. El *mercado*, quiero decir, esa entidad todopoderosa a la que se invoca permanentemente, no es Dios. Eso creo, al menos, a partir de los últimos datos que he podido recoger al respecto.

El narrador, el autor de cómics en este caso, se inscribe pues en una larguísima tradición cuyos orígenes son mucho más antiguos que los del mercado.

O, para decirlo de otro modo: hay un mercado para la comida, pero el hambre es muy anterior.



XVIII SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DE BARCELONA

4 AL 7 DE MAYO AÑO 2000

La celebración del Salón de Barcelona es uno de los momentos estelares del año para la raquítica industria de los tebeos en España. Estamos ante la fiesta de los editores y libreros, mayormente barceloneses y, en segundo lugar, en el tiempo y el espacio donde se citan numerosos aficionados y profesionales hispanos una vez al año.

Los motivos para la asistencia de editores y libreros son, pues, evidentes. Y no deberían ser pocos para los lectores, fans, aspirantes y profesionales nativos.

También es un lugar donde observar buenas exposiciones de originales y autores foráneos invitados. Participar en debates y buscar firmas de los autores amados. Y, no menos importante, reencontrarse con los amigos que sólo se ven en esa convención, para hablar de lo divino lo humano e incluso de cómics.

Parece claro que las críticas que, a menudo, se hacen al Salón, centradas en la falta de autores extranjeros invitados o en las escasas novedades en la programación de actividades, tienen su fundamento. En el Salón de A Coruña, en Avilés o en la Semana Negra -por citar ejemplos cercanos- la lista de autores que acuden cada año es mucho más impresionante que la nómina que puede presentar Barcelona. Pero seamos justos a la hora e reconocer que aquellos, y otros, eventos comiqueros parten de diferentes planteamientos, y son organizados por asociaciones e instituciones que nada pretenden en el ámbito comercial, que es precisamente el motor del Salón barcelonés. Y así debe de ser, ya que lo organiza la industria.

No obstante, sensibles a las críticas los organizadores han aportado este año refuerzos en algunos flancos.

Seguramente la invitación oficial a **Jeff Smith**, y su asistencia gracias a las buenas artes de sus editores españoles, lo convertirá, junto a **Rosinski** y **Van Hamme**, en la estrella de la convención. Es bueno que se reconozca que no solamente son las editoriales las que deben invitar a los autores.

La nueva fórmula de votación de los premios que otorga el Salón, en la modalidad de dos vueltas, quizá satisfaga más que la existencia de Jurado. La inclusión de nuevas posibilidades de voto a cómics de género y a revistas de información habría estado aún mejor si todas las revistas hubieran tenido la oportunidad de hacer llegar las tarjetas de votación a nuestros lectores, y los errores de envíos de la organización del Salón no

nos hubiese privado de ello.

Parece que también se refuerzan las charlas y debates, que aumentan de número y esperemos que de interés. La estación de Francia no parece el mejor decorado para animar a los aficionados a meterse en las improvisadas salas de conferencias. Pero es lo que hay.

Las exposiciones deben de ser uno de los platos fuertes del programa cultural de cualquier Salón. Contando con una muestra de originales de **Miguel y Pedro Quesada**, con otra de originales de **Ricard Castells** -titulada *El color y la ausencia*- y la dedicada a **La ciudad de cristal** de **Mazzucchelli** debería bastar para atraer la atención de los aficionados. Pero además se añaden a las exposiciones los trabajos de **Bach y Córdoba**, la dedicada a **Snoopy**, la de cómic erótico y la de todos los años -y en todas partes- de originales de páginas de superhéroes. En principio no debería haber queja.

La entrega de premios del día 5, las ruedas de prensa y el taller de cómic son otras actividades que se suman al programa de actividades.

Desde esta revista celebramos el Salón con este número especial. No olvidamos que, con todo, lo más importante son los cómics y a ellos dedicamos las próximas páginas.

Las nominaciones de este año han dado agradables sorpresas. La inclusión en la lista de candidatas a mejor obra extranjera de *Juego de manos*, de **Jason Lutes** junto a *Por qué odio Saturno*, de **Kyle Baker** o el *300*, de **Miller y Varley**, ha motivado los siguientes trabajos. El menos interesante *Bola ocho*, de **Clowes**, completa el listado de finalistas, junto a *Bone*, de **Jeff Smith** -del que no hablamos debido a nuestra política de no tratar aquí de las obras extranjeras publicadas por Dude-. La prometida presencia de los autores de *Thorgal*, **Rosinsky** y **Van Hamme** y la aparición del recopilatorio *Wildcats: Homecoming*, guionizado por **Alan Moore** son motivos, y buenas excusas, para las aproximaciones de más adelante. El dibujante ganador del premio a la mejor obra española de la pasada edición, **Ricard Castells**, está aquí representado con cuatro páginas de uno de sus últimos trabajos.

Así pues la convención barcelonesa nos sirve de excusa para tratar de historias importantes de las que aún no habíamos hablado en estas páginas. De eso es de lo que va esta publicación, de buenos trabajos en este medio. A ello.





Creo que fue **Scott Fitzgerald** el que afirmó que la vida americana no concedía un segundo acto a aquellos que fracasan en la batalla por la existencia.

Precisamente es acerca de un grupo de seres con malas cartas en la partida —a los que la ética darwinista y depredadora de la sociedad estadounidense calificaría de *perdedores*— sobre los que se centra la novela gráfica —editada en tres cuadernos por La Cúpula— *Juego de manos*, obra del guionista y dibujante norteamericano **Jason Lutes**.

En el marco de una gran ciudad americana, lluviosa e inhóspita —un auténtico *país de octubre* que diría **Ray Bradbury**—, asistimos al drama personal de una serie de naufragos de la fortuna.

El elenco está integrado por Ernie, un joven ilusionista que intenta ahogar en alcohol el remordimiento por el suicidio de su hermano, escapista de profesión; Flosso el magnífico, mago jubilado con principios de alzheimer, con su memoria en estado de derribo y que confunde a sus enfermeros con personajes de tiras de prensa como *Mutt and Jeff*; Nathan, un timador de poca monta en la estela de los caracteres de un **David Mamet**, y su hija Claire, modernos robinsones habitantes de una isla de cemento debajo del puente de una autopista elevada; y, por último, Esther, antigua novia de Ernie y camarera de un cutre café que no amaría Saturno, la cual intenta recomponer los pedazos de su actividad rota.

Todos ellos le sirven a **Lutes** para ofrecernos una introspección sobre el mapa del corazón humano, tan a menudo golpeado por la despiadada vivencia de los tiempos presentes.

El artista americano aprovecha para hacer una declaración de principios a favor de la tradición y del viejo arte del espectáculo, a través del redescubrimiento que efectúa Ernie de sus dotes de mago, gracias a las enseñanzas de su anciano maestro, Flosso, que asimismo devendrá en mentor de la niña, hija de Nathan.

La magia será para Flosso —personaje según **Lutes** inspirado en un individuo real— una sabia combinación de habilidad manual y de capacidad empática de suscitar y complacer la necesidad de creencia del público. Algo completamente alejado de los aparatosos shows televisivos de un **David Copperfield**, al que se satiriza en el relato.

Este aspecto permite a **Lutes** una

Juego de Manos

(LOS RESTOS DEL NAUFRAGIO)

por *Rubén Pariceres*



reflexión sobre el mundo tecnologizado de nuestros días, visto como una red que atrapa al ser humano en la deshumanización y la incomunicación. Efecto que se subraya con numerosas imágenes de transformadores y cables telefónicos que parecen cercar como una telaraña a los protagonistas. Los cuales a veces, incluso, desaparecen de las viñetas escuchándose sólo sus voces en el vacío de la nada. Creando un estado de las cosas en el que el lenguaje parece haber perdido su capacidad de acercamiento y vehículo de comprensión entre las gentes.

Sus personajes se comunican por medio de diversos aparatos mecánicos —teléfonos, contestadores, cintas magnetofónicas...— en una suerte de monólogos autistas, mientras que cuando al fin se encuentran cara a cara, parecen no poder transmitir verbalmente lo que sienten, resultando las miradas y el mudo contacto los agentes que permiten recuperar la sensibilidad perdida.

Igualmente el comentario sobre la inhumanidad de la tecnópolis se remarca a través de Nathan. El patético estafador constatará su desfase en un universo de tarjetas de crédito, cajeros automáticos, códigos telefónicos y demás parafernalia informatizada, lo que casi parecerá una versión yanqui de *El malvado Carabel* de **W. Fernández Florez**.

Esta elegía por una concepción artesanal de la existencia se une al otro nexo de la historia, que no es sino la vindicación de la esperanza —esa cualidad que Hesíodo nos narró se hallaba en el fondo de la caja de Pandora, después de que todos los males asolaran a la humanidad—.

Así a pesar de su conclusión abierta, hecha de mutuas renunciaciones y sacrificios por las personas a las que se ama, lo cierto es que todos alcanzan, de una

forma u otra la redención. Los protagonistas superarán sus traumas, o al menos aprenderán a convivir con ellos, e intentarán comenzar de nuevo, es decir representar ese hipotético segundo acto del que hablábamos antes.

La obra sobresa- le igualmente por su componente formal. El artista exhibe un trazo muy afín a la línea clara, **Hergé** y sus principales epígonos, **Edgar P. Jacobs** o **Bob de Moor**.

Practicando un austero tratamiento definido por su autor como *realismo simplificado*, con un sobrio blanco y negro y una planificación sencilla de la página con numerosas viñetas.

Lutes consigue un eficaz registro dramático con brillantes elipsis que aceleran el ritmo narrativo cuando el creador lo estima necesario —por ejemplo, la dinámica secuencia del rescate de Flosso por parte de Ernie y Nathan que se visualiza en las páginas 14 y 15 del segundo volumen— y juega con los formatos y encuadres de las viñetas, comprimiéndolas para transmitir sensaciones de tedio y agobio —véase el montaje de seis demoleadoras viñetas que retratan la alienante jornada de trabajo de Esther en la cafetería—.

Mientras que en otras ocasiones recurrirá a ensanchar de forma panorámica las ilustraciones o a emplear grandes planos generales que describen tanto el entorno como reflejan la soledad y tristeza de sus protagonistas. Construyendo una poética urbana muy similar a la de algunos films de **Jim Jarmusch**. Por otro lado la escritura del relato alterna diálogos que podríamos calificar de *filosóficos* junto a largas escenas donde los silencios son mucho más elocuentes y emotivos que las palabras.

Juego de manos es una obra muy interesante y un destacado exponente de ese otro cómic americano —**Spiegelman**, **Clowes**, **Mazzucchelli**, **Seth**, **Tomine**...— que plantea una mirada adulta sobre los problemas de la condición humana y equidista tanto de la autocomplacencia del moderno underground como de la épica adolescente de la historieta más mainstream.

Jason Lutes será, al menos para el que perpetra estas líneas, alguien a seguir con detenimiento en los próximos años, y estimo que, junto con *Los dones de la noche* de **Chadwick y Bolton**, *Juego de manos* ha sido el mejor tebeo anglosajón editado en nuestro país durante el pasado año.



NO TODO LO NORTEAMERICANO PUEDE VOLAR

El que una obra publicada hace diez años en los USA y que no nos llegó aquí hasta finales del año pasado, gracias a un buen trabajo de la editorial de **Rafa Martínez**, no haya perdido nada de la frescura y originalidad que la convirtió en el libro más interesante de los lanzados bajo el innovador sello Piranha Press por la poderosa DC Comics, da buena muestra del excelente trabajo que realizó su autor **Kyle Baker**.

Nuestros lectores habituales ya saben del fervor que despierta en esta redacción la obra de ese afroamericano dicharachero y animoso. Prueba de ello es la amplia entrevista que en nuestro número 3 le realizara **Jorge Iván Argiz**, y a la que os remitimos para los que queráis saber casi todo lo que vale la pena conocer sobre este autor.

Es, pues, una agradable noticia que esta narración haya sido seleccionada como una de las cinco finalistas para el premio del Saló de Barcelona a mejor obra extranjera publicada el pasado año en nuestro país.

Realizado como una obra cerrada, *Por qué odio Saturno* cuenta del devenir de dos hermanas en el infectado mundo del desamor neoyorquino, y la falta de capacidad para relacionarse con otros seres humanos—con el sexo opuesto y la familia en particular— en las megalópolis de la actualidad.

Por qué odio Saturno es un relato profundamente imbricado en ese género narrativo, que mezclando el humor con la desazón existencial urbana, ha recorrido



las creaciones producidas por los contadores de historias neoyorquinos en el siglo pasado, desde **Roth y Charyn** hasta **Eisner o Allen**. Debemos constatar que **Baker** añade a la mezcla una buena dosis de otro género muy americano, la road movie.

El traslado de Anne a la soleada California, en busca de su lunática hermana Laura, que huye de un enamorado rico y psicópata, no resolverá su laberinto cerebral, que Anne identifica con el asfal-

to neoyorquino. Su viaje la llevará hasta otra neurosis, otro impersonal infierno, en este caso más cálido pero igual de embrutecedor.

Que después del camino, y la aventura física, las concepciones vitales de las hermanas se inviertan es lo lógico, en este género de narrativa, desde que **Ulises** emprendió el regreso a Ítaca.

Como en el caso de **Baker**, su autor, la protagonista del relato vuelve a la ciudad de los rascacielos para continuar una existencia en que lo más importante es el conocimiento de uno mismo y la capacidad para enfrentarse con humor a la asignatura, siempre pendiente, de las relaciones humanas.

El talento de **Baker** para los diálogos chispeantes hace que la historia circule, durante doscientas páginas, con fluidez; y su original puesta en escena—ausencia de bocadillos, dos tiras de viñetas por página, cuidado diseño, bitono bien utilizado— demuestra que el cómic no admite más reglas narrativas, o definiciones de género, que las que los autores, con su talento, engendran.

Pese a que sus siguientes trabajos han sido notables, nunca brilló tanto, hasta la fecha, **Kyle Baker** como en *Cowboy Wally* y en esta obra.

El posible premio es lo de menos, pero no sería un mal representante de como se puede aunar calidad con comercialidad y aprecio por el lector. Que en definitiva es lo importante.

Angel de la Calle

EL PEREGRINO DE LAS ESTRELLAS

MI nombre es Juan Salvo aunque podría darte centenares de nombres, y no te mentaría: todos han sido míos. Aunque quizá el que te resulte más comprensible sea el que me puso una especie de filósofo del siglo XXI. El Eternauta me llamó él, para explicar en una sola palabra mi condición de navegante del tiempo, de viajero de la eternidad. Mi triste y desolada condición de peregrino de los siglos. He tenido suerte de llegar aquí, presiento que, después de tanto tiempo, podré descansar un poco.

Aunque no es de mí de quien quiero hablar, sino de una serie de hombres y mujeres a los que he tenido la suerte de conocer en mi desafortunado peregrinaje. **Thorgal Aegirsson** es el primero al que quería referirme. Le conocí en otro tiempo muy alejado de este, pero por más que los siglos se hayan sucedido, a la par que mis idas y venidas a través de éstos, difícilmente podré olvidarle. Creo compartir con él cierta complicidad, esa sensación de que el lugar que habito no es el mismo del que provengo. Quienes conozcan la parte de mi historia que conté, en un tiempo no muy alejado de este que ocupo ahora, a un gran escritor conocido como **H.G.O.**, sabrán que mis experiencias con seres provenientes de otros planetas no habían resultado demasiado afortunadas. Pero eso cambió con **Thorgal**, ya que este peregrino de las estrellas me demostró que se podía acaparar humanidad,

sensibilidad y solidaridad con otros seres sin haber nacido en este planeta.

No sería justo olvidar tampoco a su compañera **Aaricia**, o a sus hijos **Loba** y **Jolan**—al que, por cierto, volví a encontrar alguna vez, ya crecido, compartiendo algo parecido a esta maldición que me traslada en el tiempo sin aparente motivo—. Pero en realidad no son ellos el sujeto primordial, aunque sí parte importante y esencial, de esta disertación. Los principales protagonistas de estas líneas son dos personas a las que conocí en esta nueva ubicación transitoria en el tiempo en la que me encuentro. Sus nombres **Jean Van Hamme** y **Grzegorz Rosinski**.

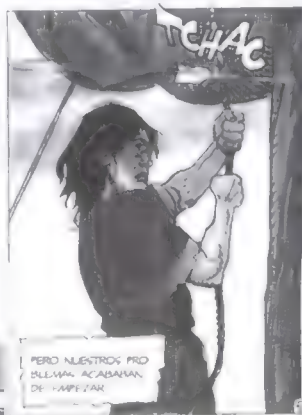
A ellos llegué a través del propio **Thorgal**, aunque no ya como persona sino como personaje. La cuestión es que al poco de llegar a esta época descubrí la existencia de una serialización de las vivencias de mis breves amigos de antaño, en una nueva forma de expresión a la que se denomina historieta. Observé que los nombres antes mencionados eran los responsables de más de dos docenas de estos álbumes en los que se reproducía la vida de **Thorgal** y sus seres queridos con una fidelidad tan elevada como calidad tenían las obras como narración, como medio de expresión.

Investigué quien se escondía detrás de estos nombres, y pude conocer brevemente a las personas que se ocultaban tras ellos. **Van Hamme**, el encargado de

la parte en prosa, demostró ser una persona seria, educada y bastante callada; todo lo contrario que el encargado de la parte gráfica, **Rosinski**, que resultó ser tan abierto y dicharachero como encantador. Sin embargo, lo que no pude descubrir fue de donde obtenían informaciones tan fieles sobre la vida de mis amigos. Creo que en el mes de Mayo, en una ciudad llamada Barcelona, tendré una nueva oportunidad de poder investigarlo.

Norman Fernández

Nota: el autor quiere dedicar el presente texto, con el permiso de **Van Hamme** y **Rosinski**, a la memoria de **Héctor German Osterheld**—de quien tomé prestado al narrador y el primer párrafo— y de **Ricardo Barreiro**—al que robé el concepto del texto a partir del episodio final de su obra *Ciudad*—.



PERO NUESTROS PRO
BLMAS ACABAN
DE EMPEZAR

versus

MORT CINDER



Bajo el signo de Esparta

Una de las consecuencias más placenteras que tiene el disfrutar con una nueva creación artística, es el que inmediatamente lleva a recuperar o descubrir obras que giran en torno al mismo tema. La publicación de **300**, obra de **Frank Miller** -y su nominación como finalista a los premios del Saló de Barcelona-, es una perfecta excusa para acercarnos a la versión que en 1963 **Héctor Oesterheld** y **Alberto Breccia** plasmaron, dentro de su serie **Mort Cinder**, del mismo hecho histórico: La batalla de las Termópilas. A pesar de que ambas obras

están basadas en los mismos sucesos ocurridos en el año 480 A.C, presentan de forma diferente los acontecimientos históricos, el entorno social, los diálogos e incluso el porqué del absurdo de la guerra. Tal vez no venga mal un breve repaso a nuestros viejos apuntes de historia para recordar lo que fueron Las Guerras Médicas, máxime en una época en la que la sinrazón de la L.O.G.S.E. lleva a los alumnos a quejarse de que los períodos históricos se estudien siempre en el mismo orden y encima con las mismas fechas, reyes y batallas.

Para los que estudiamos tarde y con chuleta

En el año 546 A.C. Persia comienza un período de expansión a costa de posesiones griegas en Asia. En el 492 Darío I el Grande manda una armada a la conquista de la Hélade, que es derrotada en Athos. Simultáneamente envía emisarios que exigen pleitesía a las principales ciudades-estado griegas. Esparta y Atenas responden asesinando a los legados. Una nueva invasión en el 490 amenaza la seguridad de Atenas; que solicita ayuda a Esparta, la petición llega en plena celebración de unas festividades religiosas que prohíben la salida de tropas de la ciudad. Con todo los atenienses vencen en la batalla de Maratón.

En el año 481 A.C. Jerjes I organiza un ejército que invade la Grecia clásica. Su avance es frenado en el 480 en el desfiladero de las Termópilas por 300 espartanos y 700 téspios. Masacrada la resistencia griega, los persas incendian Atenas; aunque las posteriores victorias helenas en la batalla de Salamina, presenciada por Jerjes desde su trono de oro, Platea y Micala dan final a este período conocido como Las Guerras Médicas y concluido con la Paz de Cimón.

La historia dibujada, de Breccia y Oesterheld

Antes de centrarnos en su obra, permítanos hacer un breve semblante de los autores, pues somos muchos los que cegados por la producción norteamericana, descuidamos las creaciones del resto de países.

Alberto Breccia -Uruguay 1919/ Argentina 1993- Con apenas 19 años, ya se encarga del dibujo en las series *Kid del Río Grande* o *Mariposa Terremoto*; simultáneamente desarrolla historias para personajes propios como *Pupo Blanco*. En la segunda mitad de la década de los 40, a la vez

que añade a su producción personajes como *Vito Nervio*, funda la revista *Captura* y encuentra tiempo para enseñar dibujo, al lado de autores como **Hugo Pratt**, en la Escuela Panamericana de Arte. En 1957 se produce su encuentro con **Héctor G. Oesterheld**; juntos crearán, hasta la criminal desaparición de **Oesterheld** a manos de la dictadura militar argentina, algunas de las obras más humanas del comic mundial: *Sherlock Time* -1958-, *Doctor Morgue* -1959-, *Mort Cinder* -1962-, *Ché* -1968- y la segun-

da versión de *El Eternauta* -1969-. Entrados los años 70, **Breccia** trabaja primordialmente para editoriales europeas, destacando de este período *Perramus*, realizado desde 1984 sobre guiones de **Juan Sasturán**.

Héctor Germán Oesterheld -Argentina 1919 /?- Guioniza su primera historieta, *Alan y Crazy*, en 1950. En 1951 desarrolla *Ray Kitt* junto con **Hugo Pratt**, dibujante con el que mantendrá una productiva relación: *Sargento Kirk* -1952-, serie que **Oesterheld** nunca dejó a otros guio-

nistas; *Ernie Pike* -1957-, personaje que mostraba las facciones de **Oesterheld**; o *Ticonderoga* -1957- serían algunos de sus trabajos. Crea *Bull Rocket*, en 1952; para en 1953 con la serie *Uma-Uma*, entrar en contacto con **Francisco Solano López**; con el que colabora entre otras en: *Bull Rockett*, *Ernie Pike*, *El Eternauta* -1958- o *Lord Pampa* -1963-. En marzo de 1957, comienza su andadura Editorial Frontera, creada junto a su hermano **Jorge** y que acogerá tres versiones de la revista *Hora Cero*: *Semanal*, *Mensual* y *Extra*; y dos de *Frontera*: *Mensual* y *Extra*; en ellas, hasta su cierre en 1962, aparecen todas las series desarrolladas por **Héctor Oesterheld** que continua creando nuevas historias hasta el 21 de

todo lo que entonces estaba viviendo.

Esta reflexión de **Alberto Breccia**, refleja la pasión puesta por los creadores en su obra y que es imposible no encontrar al leerla.

Mort Cinder surge como un encargo de Editorial Yago, en un intento de potenciar la segunda época de la revista *Misterix*. Esta condición de trabajo de encargo se notará en las primeras aventuras, las cuáles eran secuenciadas por **Oesterheld** gracias a su oficio, pues era tal su exceso de trabajo que él mismo reconoce no haber dedicado una tarde a planear el desarrollo de la colección. Con todo **Héctor** aplica a la serie el cariño, cuidado y creatividad que impregnan todas sus creaciones para ese género tan infravalorado como es el de la lite-

terno de **Michael Moorcock**, a convertirse en un hombre cuyo dilatado vivir encierra una serie de amargas experiencias que lo humanizan a través de sus sufrimientos físicos y emocionales. Mort se aleja de la mítica figura de héroe misterioso, convirtiéndose en un mero mortal condenado a la inmortalidad

Ezra Witson desempeña varias funciones en la obra; es el fiel amigo de Cinder, al que acompaña en sus aventuras, llegando a alcanzar más protagonismo que Mort en algunas de ellas; actúa como el resorte que activa las aventuras al ser su curiosidad la que provoca el relato, de hecho nunca nos quedará claro si Cinder es un personaje real o surgido de la fértil imaginación de Ezra, el onírico uso de las luces y



abril de 1977. **Héctor**, al que los asesinos ya habían amputado dos hijas de su vida, es secuestrado en su propia casa. Nada más se supo de él.

Siempre nos quedará el consuelo de comprobar como su obra, auténtico canto a los valores humanos, cobra vida cada día en un mundo más libre, mientras que los execrables asesinos salvapátrias que creían ser dioses se ven obligados a refugiarse en sus cubiles ante la persecución internacional.

La extraña pareja

Yo no sé nada sobre Mort Cinder. Si es un buen o mal trabajo. Para mí tiene valor porque mientras lo hacía, mi mujer se estaba muriendo. -...- Yo creo que Mort Cinder es una buena historietita porque puse en el dibujo

ratura de aventuras. **Breccia** marca ya las primeras viñetas con la impronta tan personal de su expresionista uso de la raya y la mancha, contrastadas con los espacios en blanco.

Se nos contará la extraña amistad surgida entre Ezra Winston, un anticuario británico dotado del aspecto físico de **Breccia**, y Mort Cinder, una especie de espíritu que camina condenado a vivir 1001 vidas y sus consecuentes muertes, cuyo semblante se inspira en **Horacio Laila** futbolista tornado en dibujante.

El vínculo afectivo entre los personajes se va estrechando a medida que avanza la serie, en un proceso que comprende un simultáneo desarrollo de los protagonistas. Cinder pasa de ser un mero fantasma cuya presencia para relojes y causa taquicardias a Ezra, o un precedente del campeón

sombras por parte de **Breccia** germina esta duda; también funcionará como encarnación del lector planteándole a Cinder las preguntas y dudas que cualquiera de nosotros le haría, colaborando en este aspecto el expresivo dibujo que en muchos diálogos enfoca la mirada de Mort hacia el lector.

Destaca el magistral uso por parte de **Oesterheld** de los textos de apoyo que pese a abundantes nunca resultan superfluos, realzan lo narrado o establecen contrastes entre lo épico del dibujo y lo dramático del texto.

Mort Cinder fue uno de los 300

Tras la presentación de la serie en el episodio *Ezra Winston*, el anticuario -curiosamente el último capítulo realizado, pero que ha pasado a ocupar el

primer lugar en las recopilaciones de la serie- y el encuentro de ambos personajes en *Los ojos de plomo*, el capítulo más extenso y alejado temáticamente de la saga; la serie pasa a centrarse en las posibilidades que un personaje como Cinder ofrece. El hallazgo casual de un objeto en la tienda de

Es en el relato emocional donde reside la intencionalidad de **Héctor. G. Oesterheld**, al mostrarnos la batalla como algo iniciático, que hace descubrir los aspectos más humanos de Diecenés: su preocupación por su amigo, su llanto al creerle muerto, el gesto de salvar la vida a su esclavo, lo

de una mano nos transmite toda la intensidad de la muerte.

Realiza habitualmente una distribución muy regular de viñetas por página, de cuatro a seis, lo que marca una lectura acompasada de la obra, acentuada por el uso de primeros planos no sólo como recurso expresivo,



DEJAMOS EL MURO AVANZAMOS:
DESCUDO CONTRA ESCUDO.
TENDIDAS LAS LANZAS...

Ezra, sirve para que Mort cuente una historia vivida por él bajo cualquiera de sus identidades.

El capítulo de las Termópilas es el penúltimo de la serie centrada en contarnos las vivencias de Cinder en sus viajes por la historia, que nos llevarán de la Babel bíblica a la América precolumbina, pasando por el Egipto de los faraones.

En *La batalla de las Termópilas* más que ante un fresco histórico o un poema épico, nos encontramos ante un reflejo de la inutilidad de las guerras, donde se desperdicia tanta potencialidad humana, en pro de una victoria que se acabará convirtiendo en derrota. *Fue tremendo ver sucumbir a tanto hombre de valor*, ese es el resumen que Cinder hace de la batalla.

La guerra no es la última aventura gloriosa de los espartanos, es el triunfo de la muerte, del mal, sobre la vida. Un mal no encamado en los persas a los que se muestra tan sangrientos como los hoplitas. Un mal que es la guerra misma, una actividad baldía de la que sólo dolor y sufrimiento brotan, un sinsentido que alcanza su mayor expresión en el reconocerse Jerjes, emperador de Persia y victorioso en la masacre, como inferior a Dieneces - nombre de Cinder en la historia- y perdonarle la vida.

Oesterheld utiliza un sujeto colectivo en la narración bélica, en la que no destaca nadie, ni el rey Leonidas. Tanto espartanos como persas aparecen como masas sedientas de sangre.

alejan progresivamente del prototipo de espartano.

Es la cercanía de la muerte lo que hace a Cinder apreciar toda vida; es el creerse ante el ocaso de su existencia lo que le hace maravillarse ante un crepúsculo, descuidando su deber de descansar como soldado; son la amistad y la camaradería lo único humano que aparece en la deshumanizada guerra.

Pese a que los temas son típicos: milicia, camaradería,... los enriquece al dotarlos de hondura moral. Al convertir a los personajes en criaturas vivas e individualizadas, habla de sus temores y anhelos, pese a su rudeza los muestra solidarios; supera lo histórico para atender los conflictos personales de los personajes.

No explica las causas del conflicto, no limita la historia con detalles legendarios, su reflexión es sobre la guerra entre humanos, no entre persas y helenos. Esto no impide que incluya elementos realistas en su narración: simultáneamente a la batalla terrestre acontece la marítima, el desprecio hacia la blanda Atenas aparece varias veces, los ilotas, esclavos de los espartanos, y los téspios, aliados de aquellos, son mostrados con respeto. No refleja la traición de Efilates, que facilitó el paso a los persas.

El dibujo expresionista de **Breccia** alcanza tanto realismo, que sus figuras parecen cobrar vida propia. La fuerza de su dibujo y su capacidad de comunicar se muestra en viñetas tan sencillas como las dos finales de la página 14, en las que la contracción

sino narrativo al marcar nuestro ritmo de lectura usándolos como pausas en su discurso.

Tiende a alargar las figuras a lo alto, unas figuras libres de cualquier exceso de carne, convertidas en meros huesos y piel, cubiertas por telas que flotan en ellas. Muestra la guerra carente de cualquier lirismo o belleza.

No aparece una ambientación detallada, concentrando nuestra atención en el austero rostro de los espartanos, penetrando a través de la expresividad de sus ojos en el fondo de su personalidad. Su dibujo no es maniqueo, muestra con el mismo respeto a persas que a espartanos. La composición de las viñetas va de la ordenada disposición de las escenas pacíficas, al desigual reparto y enfoque en las bélicas.

Las Puertas Calientes según Miller

Acaba de comenzar una nueva era. Una era de grandes hazañas. Una era de razón. Una era de justicia. Una era de ley. Y todos sabrán que 300 espartanos dedicaron su último aliento a defenderla.

Para muchos aficionados la obra de **Frank Miller** encierra la esencia del cómic: un trabajo sumamente personal, narrado de una forma tan comunicativa que puede ser disfrutado por sectores muy diferenciados de público, al permitir la riqueza de matices y texturas de su obra una amplia y variada lectura.

Su condición de autor que aún respeto por parte de la industria y apoyo por parte del lector, le permite abor- dar, con significativo apoyo editorial y reflejo en medios de comunicación normalmente sordos a todo lo relacionado con los tebeos, trabajos que en otras manos pasan inadvertidos. De hecho, la repercusión de su trabajo ha sido uno de los factores que han propiciado el proyecto de **Michael Mann** de dirigir una película sobre la batalla de las Termópilas basada en el libro *Gates of fire* de **Steven Pressfield**.

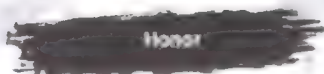
300 ha recibido una respuesta tan favorable de ventas que su editorial se ha visto obligada a una segunda edición. Esto pese a ser una obra contestada no sólo por su formato y elevado precio; sino que desde una reflexión más seria que la basada en aspectos crematísticos, muchos son los fieles seguidores de **Miller** que discrepan de aspectos artísticos o ideológicos de la obra.

El no pertenecer a la legión milleriana, pues muchas son las ausencias de entre su producción en la humilde biblioteca del abajo firmante, tal vez explica el entusiasmo, y no decepción, con que hemos leído 300.

Miller en su relato épico de valor ante una situación extrema, presenta una especie de viaje mítico de un héroe que gracias a su capacidad de sacrificio alcanzará la gloria de la inmortalidad, reflejada en la perpetuación histórica de sus hazañas y en los monumentos que recuerdan la gesta, uno de ellos erigido por emigrantes greco-americanos.

Frank alcanza su fin al presentarnos a un ejército que se convierte en uno, son múltiples los momentos narrativos en primera persona del plural, funcionando como héroe de una historia en la que se combinan las referencias a un momento crítico en la historia de occidente, con licencias dramáticas; el resultado más llamativo de esta mezcla es el presentar a Leónidas como un líder mesiánico cuyas creencias le llevan a afrontar un combate que desde el principio ve perdido, pero sabedor de que su sacrificio será beneficioso para la comunidad, pues, dentro de su inmensa sabiduría, es consciente de que su muerte es la garantía de un nuevo mundo.

El razonamiento de **Miller** es muy sencillo: el cumplimiento de una ley común para toda la población marca a nuestra sociedad actual, los espartanos murieron siguiendo una ley que les ataba a su palabra. Luego si **Pericles** pudo gobernar democráticamente, si **Lincoln** abolió la esclavitud o si ahora podemos elegir entre Pepsi y Coca, fue gracias al sacrificio de estos preclaros varones.



Si uno prescindiese de este discutible mensaje ideológico, característica que lastra múltiples creaciones artísticas desde los westerns de **Ford** a los dramas de **Shakespeare**, podrá disfrutar de la obra.

No conviene olvidar que ese presentar la defensa de la libertad es los estratos sociales menos esperados - las prostitutas en *Sin City*, las bandas juveniles en *El regreso del caballero nocturno*-, es una constante en **Miller**.

Sus silencios sobre la otra cara de

editada en nuestra lengua por Novaro -datos cortesía de nuestro amigo **Rubén Panicer**-, causó tal impresión en la mente del infante **Frank**, que éste pasados los años no dudo en pasarse tres semanas junto con su esposa **Lynn Varley** -encargada del magnífico color en la serie- en los escenarios históricos del combate. **Miller** concibe la batalla como un precedente del Álamo, ve a los hoplitas como antecesores de los colonos norteamericanos, establece entre los espartanos fieros guerreros con una antigua cultura mística una conexión con los samurais -*Ronin*-. Asistimos a la guerra como algo



la sociedad espartana, cuyo triunfo sobre Atenas en la guerra del Peloponeso marcó el inicio del declive de la Grecia clásica, pueden ser entendidos como elipsis necesarias a la hora de enfocar su idea sobre su obra. Si uno buscara realismo no leería historias sobre millonarios transmutados en criaturas nocturnas, ni relatos sobre inexistentes eras hybórias.

Rudolph Mate con su película *El león de Esparta* -1962-, de la que la editorial norteamericana Western Publish publicó una versión en cómic

heroico, en una época en que a falta de bombas inteligentes se combatía cuerpo a cuerpo, destaca la hombría de unos espartanos que desechaban los arcos pues con ellos era imposible ver los ojos del enemigo en el combate. Esto le lleva a adaptar su estilo a la forma de combate, no es Conan ante una horda, son guerreros que luchaban de forma estructurada.

Desarrolla una perspectiva panorámica, ocupando múltiples viñetas dos páginas, pues al plasmar ejércitos que se desplazan sobre el suelo, este



Leonidas salva al mundo

formato se adecua más a su intencionalidad. Además esta técnica se ajusta a la del funcionamiento del ojo, permitiéndonos una lectura más ágil.

Desde las primeras viñetas **Miller** ya da muestras claras de sus intenciones. Presenta a los espartanos como un único cuerpo, cuyo sistema nervioso sería su rey Leonidas.

Éste será una suerte de padre para su tropa a la que se refiere como sus niños. Acatan ordenes sin discutir, aunque éstas les supongan esfuerzos sobrehumanos -como cargar con el cuerpo del oficial que te golpeó-, ese uno para todos se pone de manifiesto cuando el rey impone el castigo de marchar sin ingerir alimentos a todos los hombres, él incluido, por la falta de uno.

El carácter impulsivo de los espartanos, que sólo se atienden a su propio código y seguirán a su rey en cualquiera de sus acciones, es mostrado en escenas como la del asesinato de los emisarios persas. La táctica a seguir en las Termópilas, ya nos es presentada al ver como el niño-rey vence al lobo llevándolo a un terreno donde la angostura del terreno le ayudará.

Aparece su crítica a la religión al presentar a los sacerdotes como unos corruptos que por unas monedas venden a su pueblo. Esto le hace perder un valioso elemento dramático, pues habría alcanzado mayor fuerza la figura de un rey que enfrentándose a los designios divinos, encarando al Pathos, emprende una misión positiva para su pueblo pero desaconsejada por los dioses.

Su trabajo con la figura humana es claramente maniqueo. Los espartanos son presentados de una forma sobria en la vestimenta, serena en el combate y cuidada en el aspecto físico; mientras que los persas aparecen con un aspecto estrafalario y una conducta cobarde y cruel.

Esta divergencia queda claramente marcada en la figura de los reyes: Jerjes es mostrado como un cobarde drag-queen, escudado en sus miles de guerreros, mientras que el austero Leonidas encabeza a sus valientes en el combate.

Su conocimiento del corazón del hombre le permite pulsar las más variadas cuerdas de la emoción y conectar con las más diversas personalidades; al buscar lo humano en el personaje histórico le da a la obra un carácter universal, el pasaje en el que Leonidas amablemente rechaza la solicitud de alistamiento de Ephialtes, nos muestra el lado afable del rey.

Es curiosa la forma en que **Miller** presenta la figura del traidor Ephialtes, no cargando las tintas sobre su acto de traición, más bien lo disculpa mostrándolo como un niño atrapado en un cuerpo deforme que en un ataque de rabia ante un desprecio, lo mismo reacciona arrojándose al vacío que traicionando a su estirpe. Es el personaje más dramático, pues sufre al ver como su infidelidad provoca el exterminio de aquellos a los que admira.

Al igual que en el relato de **Oosterheld** y **Breccia**, hay un espartano que se salva; curiosamente en ambos casos el personaje será el narrador a la posteridad de los hechos.

Esta importancia que **Miller** da al poder de la palabra, de nada valdrá el sacrificio si no se conoce, queda de manifiesto a lo largo de la obra en tres momentos transcendentales en los que los relatos de Dilios cumplen una doble función: animan a sus compañeros y orientan al lector sobre el transcurso de la obra.

El trabajo de **Lynn Varley** con el

color, es junto con el uso del lenguaje por parte de **Miller**, uno de los aspectos que más nos ha agradado en la obra.

Nos encontramos ante un cromatismo justo, preciso y adecuado a cada pasaje del relato, el uso de la luz cumple una función narrativa acorde con el dibujo y el texto, aspecto este último en el que **Frank** no deja de sorprendernos por su cada vez más expresiva prosa.

Con breves descripciones, con escuetos diálogos logra transmitirnos unas sensaciones, que hacen de la lectura del libro un auténtico deleite. *Vuelve con tu escudo o sobre él*, son las palabras con las que la esposa se despide de Leonidas, poco más se puede expresar con menos letras. Sólo le faltó añadir... y *no se te ocurra dejar que te hieran, que luego me lo llenas todo de sangre*, para confirmar nuestra teoría de que desde la noche de los tiempos la lengua de una mujer doma al león más fiero.

Aunque al final la Historia justificó el sacrificio de las Termópilas, no conviene olvidar que fue el orgullo de pertenecer a una casta de guerreros, lo que les llevó a morir en una batalla que ya sabían perdida y de la que podrían haberse retirado tras frenar al enemigo durante un tiempo más que suficiente.

Ese comportamiento suicida de ser fiel a la palabra dada, dejando que tus pautas vitales te conduzcan a la muerte; ese convertir una agonía innecesaria en la justificación de toda una vida; ese muerte antes que deshonor, no le es válido a quien cree que el determinismo de ser espartano, persa o del Sporting, no justifica la pérdida de una vida ni el quitársela a quien no pertenece a tu clan. Tal vez por eso, desde un punto de vista ideológico, participo más de las ideas plasmadas en *Mort Cinder* que en *300*.

La batalla de las Termópilas de **Oosterheld** y **Breccia** se puede encontrar en el tomo recopilatorio titulado *Mort Cinder*. Editorial Lumen, 1980. 300, de **Frank Miller** está editado en España por Norma, 1999.

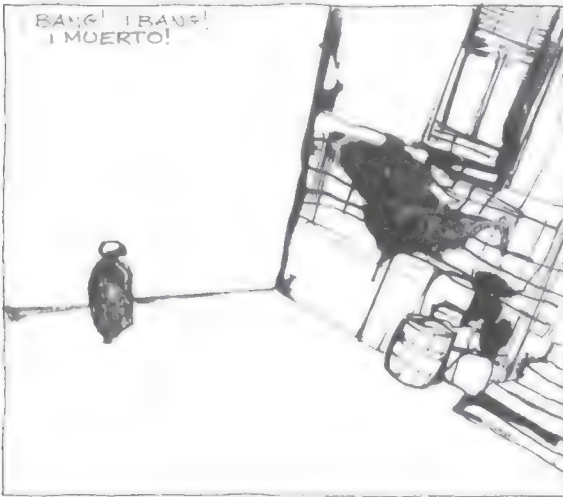
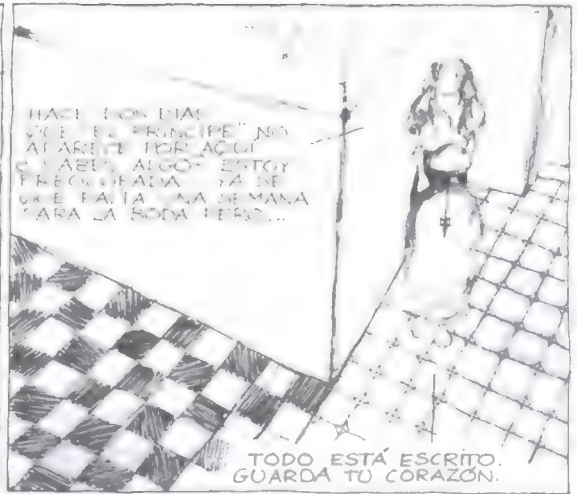


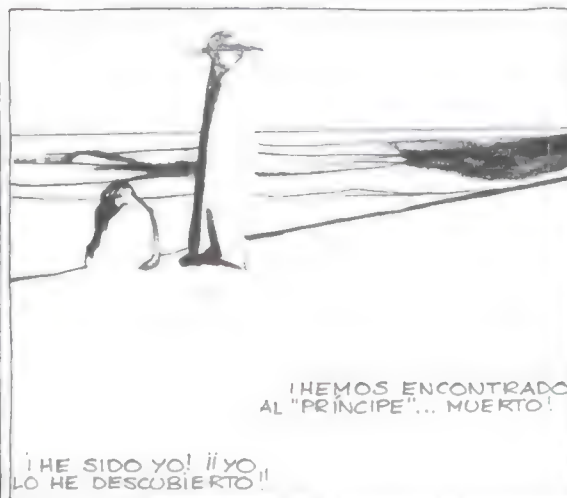
Todas las ilustraciones del artículo pertenecen a la edición serda de 300, obra de **Frank Miller** y **Lynn Varley**, editada de mayo a septiembre de 1998 por Dark Horse y de la edición llevada a cabo en el n.º 3 de la revista argentina Literatura Dibujada, en enero de 1969 de *Mort Cinder*, obra de **Oosterheld** y **Breccia**. Esta historieta había sido dibujada en 1963.

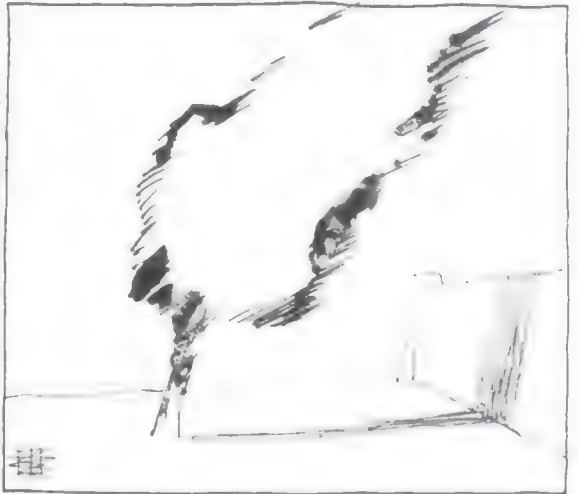
KUANG FONG, PEQUEÑO CHINO

Guión y Dibujos: Ricard Castells









¿

WILDCATS

COVERT ACTION TEAMS



El estancamiento de ideas que lastra a una industria centrada en buscar una nueva amenaza que asole Gotham u otra encarnación mortal para el inmortal Thor, hace que la llegada de ciertos creadores a series que muchos consideran indignas de su arte, tenga una especie de efecto placebo en el aficionado, que recupera su confianza en la colección mientras dura la presencia en ella de *El Autor*.

Es tal el autoengaño del lector deslumbrado por un nombre, que en muchos casos ve gigantes donde solo hay viejos molinos, alabando trabajos que bajo otra firma despreciaría.

La publicación de *WILDC.A.T.s: Homecoming*, nos permite recuperar un trabajo recibido en su momento con división de opiniones.

Todo indica que **Alan Moore** está llamado a convertirse este año en el artista de mayor presencia en nuestro mercado; esperemos que su caso no llegue al extremo de **John Buscema**,

dibujante convertido por Planeta en un **Cid**, que les permite ganar batallas editoriales con trabajos ya publicados en la noche de los tiempos.

Este sacar a **San Buscema** a pasear, en cuanto amenaza sequía creativa, es una costumbre tan nociva para el mercado como publicar tebeos sin respetar su formato o descuidar a los artistas nacionales, centrando las líneas editoriales en producciones foráneas.

Watchmen, *From Hell*, *The Birth Caul*, *Violator*, dos tomos recogiendo sus trabajos para *WILDC.A.T.s*, Tom Strong, *Promethea* y *La liga de los caballeros extraordinarios* son las obras de **Alan** que nos anuncian para la primera mitad del año, esperándose para antes del final de éste las restantes series de *America's Best Comics* y una posible edición en blanco y negro, en cuyo caso nos perderíamos el exquisito trabajo con el color de **Tatjana Wood**, de su mítico trabajo para la colección *La Cosa del Pantano*.

¡Qué sueño el de aquel año!

WILDC.A.T.s fue la carta de presentación de WildStorm, dentro del proyecto Image surgido en Mayo del 92, tras la diáspora de creadores producida a principio de la pasada década, motivada por la búsqueda de un mayor control económico y creativo por parte de los artistas sobre sus obras.

Mientras Malibú albergaba a nombres como **Chaykin**, **Simonson** o **Starlin**; Legend recogía creaciones de **Byrne**, **Miller** o **Mignola**. Image nacía con una característica que la diferenciaba de los restantes proyectos: sus fundadores -**Liefeld**, **Jim Lee**, **McFarlane**,...- eran dibujantes cuya joven obra había revolucionado

las ventas de cómics, y ahora enarbolando la libertad creativa como banderín de enganche y basando su eslogan de alistamiento en más poder, y dinero, para el dibujante.

Esta utopía de los beneficios del arte para el artista, esta tierra de promisión que afirmaban sería Image, poco a poco fue perdiendo sus aires renovadores.

Los creadores tras unos primeros números en los que se ocupaban de todos los aspectos de sus obras, fueron poco a poco abandonando el campo artístico para centrarse en el económico; los antaño *espartacos* se tomaron en *patricios* contratando a clones de sus lápices; el materialismo

venció al idealismo, el dinero compró el arte y la vuelta, a base de talonario, en diciembre del 95 de **Liefeld** y **Lee** a **Marvel**, para desarrollar el proyecto **Héroes Reborn**, marcó el comienzo del fin del espejismo de unos artistas que al igual que **Sean Connery** en *El hombre que pudo reinar*, soñaron que eran dioses olvidando su condición de mortales.

La adquisición en octubre del 98 de los estudios WildStorm, propiedad hasta ese momento de **Jim Lee**, por parte de DC Comics, es la constatación palpable de que el hombre propone y el dólar dispone, pues vivimos en un mundo donde lo pragmático se impone a lo utópico.

Los gatos salvajes de Mr. Lee

WILDC.A.T.s aparece como un proyecto de serie limitada de cuatro números, visto su éxito, **Jim Lee** ayudado por **Brandon Choi** y por **Scott Williams** miembros de **Homage Studios**, génesis de WildStorm, decide desarrollar una serie regular.

Tras cruzar a sus gatos con **Cyber Force** en los números 6 y 7, y desarrollar aventuras tecnomedievales en el 8 y 9, confía progresivamente guion y dibujo a otros artistas.

Chris Claremont pasa a guionizar los **Cats** centrándose más en desarrollar un personaje propio, **Huntsman**, que la serie.

La llegada de **James Robinson** a la colección supone encontrarnos con su capacidad para reflejar lo humano en todo comportamiento heroico, a la vez que descubrimos los lápices de **Travis Charest**.

Del número 21 al 34 **Alan Moore** rubrica los guiones, firmando **Charest** la mayor parte del dibujo. **Brandon Choi** y **Mat Broome** serán el equipo regular hasta el cierre en el número 50, coincidiendo con la venta de los estudios.

En DC, WILDC.A.T.s reaparece con un segundo volumen, ocupándose **Scott Lobdell** del guion y **Travis Charest** del dibujo, su incapacidad para garantizar una salida regular, hace que sean sustituidos desde el número 8, por **Joe Casey** y **Sean Phillips**, dibujando **Charest** las portadas.

Si se busca una lectura coherente del material publicado en nuestro país, un orden aconsejable sería el siguiente.

El tomo **WILDC.A.T.s**, que recoge los cuatro primeros episodios, es el

aperitivo que nos lleva al primer volumen de la serie, cuyo número 1 incluye el 0 y 5 usa.

En su lectura intercalamos a la altura del 16 usa, el proyecto *WildStorm Rising*, cruce editorial ideado por **James Robinson** y **Ron Marz**:



siendo aconsejable leer el **WILDC.A.T.s Annual** y **Trilogy** para comprender mejor la serie.

World Comics cierra su primer volumen en el número 23 -28 USA-, coincidiendo con *Fire from heaven*, intento de reestructurar el universo WildStorm mediante una saga presen-

tada en España en 20 episodios.

Además de los números 10 y 16 de la odisea, que recogen el 29 y 30 USA de los C.A.T.s, conviene la lectura del 4 y 19 escritos por **Alan** y dibujado, el 19, por **Lee**.

El segundo volumen de la colección consta de 20 números, del 31 al 50 usa. Los cuatro primeros episodios cuentan con **Moore**, quien vuelve a la colección junto con **Robinson**, **Charest**, **Lee** o **Choi**, en su episodio de cierre, realizando el pasaje **Reencarnación**, en el que retoma aspectos planteados por el guionista británico en el pasado.

Planeta ha editado un tercer volumen de la serie, 6 números, con la etapa **Lobdell Charest** en la colección.

A todo esto añadimos la serie limitada *Voodoo*, *Dancing in the dark*, y el *WildStorm Spotlight* 1, centrado en la figura de **Mr. Majestic**, ambos guionizados por **Moore**, junto con los 4 cruces de los C.A.T.s con los **X-Men**, donde encontramos trabajos de **Lee**, **Charest**, **Hughes**, **Ellis**, **Robinson**,...

En caso de que el lector mantenga su apetito gatuno puede paliarlo con la serie de 10 números sobre **Gritter**, el tomo de **Zealot**, el prestigioso *Vudu-Zealot: Skin trade*, el primer número de **Image Plus**, el **Obras**

Maestras 29: Cyber Force! **WILDC.A.T.s: Instinto asesino**, los libros de fichas sobre los personajes, el *Spawn/WILDC.A.T.s*, escrito por **Moore** o el encuentro del grupo con los **Aliens**, realizado por **Warren Ellis**, **Chris Sprouse** y **Kevin Knowlan**, editado recientemente por **Vid**.

Vuelta a casa

La llegada de **Moore** a la colección se produce ya finalizada, en el número 20, la inclusión de la serie en *WildStorm Rising*; de hecho, **Brandon Choi**, planifica el **WILDCATS** 21 junto con el *Stormwatch* 25 como epílogo para la saga.

El británico que con el *Spawn* 8, había comenzado su vinculación con Image, firma en un principio por cuatro números, para acabar participando en 15 episodios de la serie regular, a los que habría que sumar todo su trabajo relacionado con la serie.

En los casi tres años de vinculación de **Alan** con los *Cats* -julio del 95 a junio del 98-, destaca su excelente reflexión sobre la utopía desarrollada del 21 al 28.

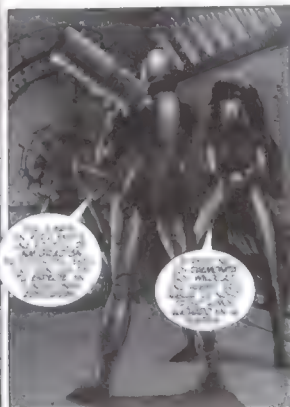
Teóricamente estos episodios serían los seleccionados por Planeta para su recopilatorio, aunque si sigue la distribución utilizada en U.S.A. el primer tomo, *Homecoming*, incluirá hasta el 27; apareciendo en *Gang War* del 28 al 34.

Seguir este modelo provocaría no sólo una ruptura en el ritmo lógico de

lectura de la obra, pues en el número 28 se cierra el ciclo del exilio gatuno, sino que conllevaría no publicar toda la obra de **Moore** para los *Cats*, lo que permitiría a la planetaria editorial obsequiar a nuestros bolsillos con una nueva reedición.



Wildcats nº 18. Por Moore y Maguire. Planeta De Agostini, 1996



Como suele ser habitual en sus trabajos dentro del género de aventuras, asistimos a un relato basado en la dicotomía narrativa. La lucha física contra el mal va interlineada con una disputa interna de los personajes con

sus miedos y sueños, que al cumplirse se transmutan en pesadillas.

Centrándonos en la trama de *Homecoming*, **Alan** parte de premisas argumentales heredadas, para ir redefiniendo a los personajes y mostrarnos otros nuevos. Su presentación de **Hadrán** atrapado entre el amor y la obligación dota al personaje de un dramatismo que nunca había alcanzado. Su creación de una **Maxine** pendiente de saciar los impulsos del bajo vientre en las situaciones más inesperadas, muestra un humor nunca visto en la serie.

Construye un relato lleno de fuerza e intensidad, centrándose en una narración progresivamente absorbente. Su discurso sin desdenar los ingredientes de acción característicos del género, va centrándose en una meditación, nunca un juicio moral, sobre la imposibilidad de vivir las utopías, asunto ya abordado en *Watchmen* o en el anual número 11 de *Superman: EL hombre que lo tenía todo*.

Así en el cielo.



Moore recurre a la narración en paralelo de dos tramas contrapuestas: asistimos a la simultánea desunión de un grupo y la consagración de otro.

Los *WildCats* originales -WC-1-, alejados de la Tierra tras una batalla en la que una vez más salvaron a nuestro planeta de la amenaza daemónica, alcanzan el planeta Kera.

Nada más llegar comienza a parecer la otra cara del sueño kerano, donde los *Cats* no querubines son considerados subalternos de **Zealot** y **Emp**.

En su proceso de transformación de la utopía en distopía, realiza un avance gradual. En principio presenta un orbe cercano al *Mundo feliz* de **Huxley**, para acabar mostrando una sociedad vecina de la que **Orwell** plasmaba en 1984 o el mismo **Moore** temía en *V de Vendetta*.

Para ello recurre a figuras realistas y a estructuras sociales que se han reproducido a lo largo de la Historia.

La organización en castas en la que unos elegidos gozan de unos privilegios ajenos a la mayoría de la población nos habla de la desigual sociedad capitalista; el bipartidismo Panteón-Coda, es fácilmente extrapolable a la división socialdemócratas-conservado-



res o demócratas-republicanos; el utilizar a los titantropos, aborígenes de Kera, como barata mano de obra que habita unos bajos fondos convertidos en reservas, tendría su paralelismo en el trato dado por los europeos a los nativos americanos o en los guettos en los que se recluye a los inmigrantes; la derrota de los daemonitas y la humillación a la que son sometidos recuerda el trato sufrido por Alemania tras las Guerras Mundiales; su confinamiento en campos de concentración, los sitúa al borde del holocausto sufrido por los judíos.

La ruptura del grupo es mostrada a través del monólogo interior de los personajes.

Estos no actúan como hermandad, presentan reacciones individualizadas ante una realidad que experimentan de forma diferente. Emp y Zealot no ven esta verdad, al igual que *Superman en El hombre que...* Están cegados por su anhelo de recuperar un mundo que creían perdido desoyendo los avisos sobre la irrealidad de su sueño.

Será necesaria una intervención externa que les saque del letargo. Este despertar es amargo pues acarrea la toma de conciencia de que Kera, a falta de un enemigo, se ha convertido en aquello a lo que combatía.

Para el resto de los componentes del grupo este viaje iniciático conlleva-

rá comprobar la perversión de unos ideales por los que llevaban años arriesgando sus vidas.

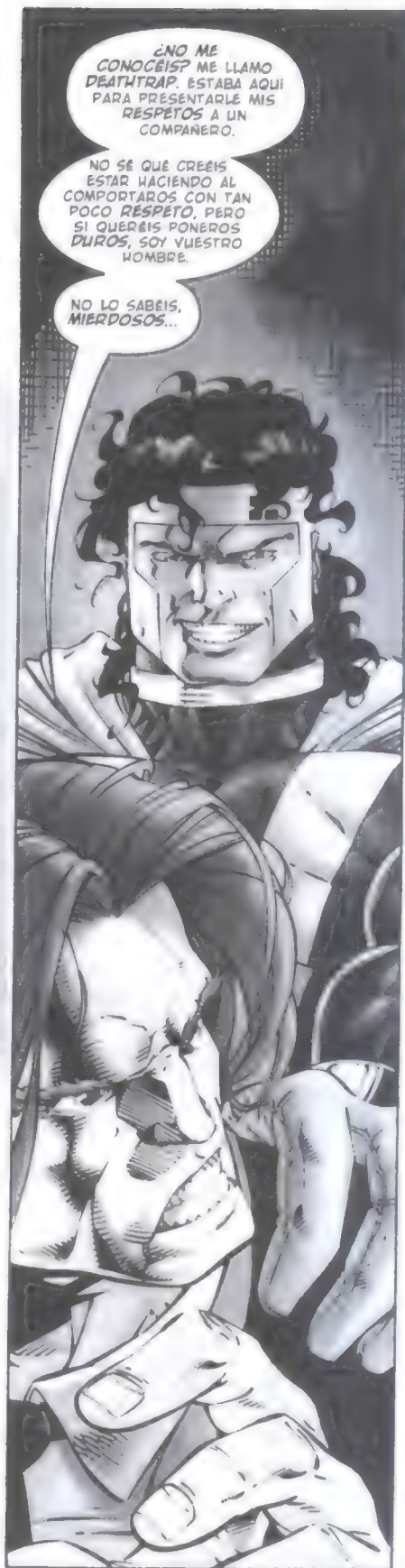
Al igual que los soldados aislados en las islas del Pacífico, desconocían que luchaban y mataban en una guerra ya acabada.

La desaparición del elemento que les había mantenido unidos provoca una implosión del conjunto, al convertirse los antaño amigos en enemigos.

Este enfrentamiento, manifestado claramente en la pelea de gatas Vudú-Zealot, no será solventado con la vuelta a casa de los WC.1. Al igual que le ocurría al Gulliver de Swift, su periplo más que físico fue emocional, a diferencia de aquél su viaje no aporta nada positivo.

Es inevitable no encontrar en estos pasajes un reflejo sobre el comportamiento humano, caracterizado por un continuo enfrentamiento entre semejantes. Lo único que nos hace uniros es la amenaza de un tercero.

En un mundo en el que la guerra fría ha desaparecido, reaparecen los odios tribales en pueblos antaño unidos. Por desgracia es posible que muchos vean como el único medio de alcanzar la utopía de la paz mundial, la solución que Ozymandias plantea en *Watchmen* o el partido coda en esta serie: el asesinato de una minoría por el bien de la mayoría.



... como en la tierra

Paralelamente **Moore** intercala otra narración, presentando a lo nuevos **WildCats** en un proceso opuesto al de sus predecesores.

Para realzar el contraste no sólo recurre a equipos diferentes al plasmar las andanzas de cada formación, también utiliza otro estilo narrativo. El nosotros se impone al yo, lo que empezó como una asociación a desgana de cinco desarraigados, se transforma en la unión de unos héroes que ven como el compartir sus alegrías y tristezas les humaniza.

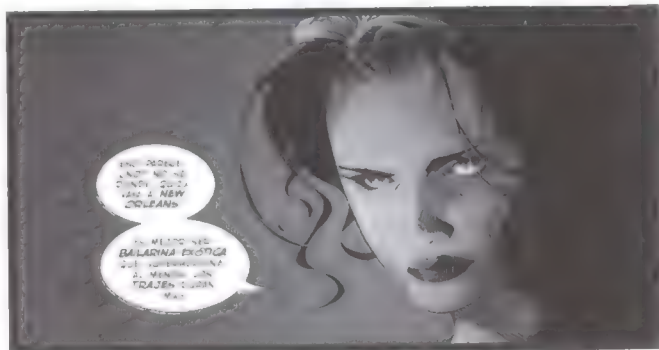
Por ejemplo Maxine, tras cuya metálica apariencia y su comportamiento de asesina nata, se encuentra una joven necesitada de afecto, pero que al igual que el preclaro **Camilo Sexto**, siempre se va a enamorar de quien de ella no se enamora.

Las ansias de cumplir sus sueños, superar a sus hermanos, mantener el espíritu kerano o vencer su pasado, les ciegan no viendo que en su interior se está gestando una amenaza que, cual gigantesco alien, partirá su estructura y en el caso de Savant también el corazón.

Pero eso no ocurrirá antes de que el nuevo grupo demuestre su valía y una mayor capacidad para solventar los problemas mundiales que los propios.

Fal vez el mayor mérito de **Alan** se encuentra en como logra entretenernos con un relato sostenido en viejas estructuras. Los temas de patrulla dada

por muerta, miembros recelosos de unirse al equipo o formación que cuenta con miembros de pasado delictivo, no por clásicos dejan de funcionar, entremezclados con otros más propios de **Moore**.

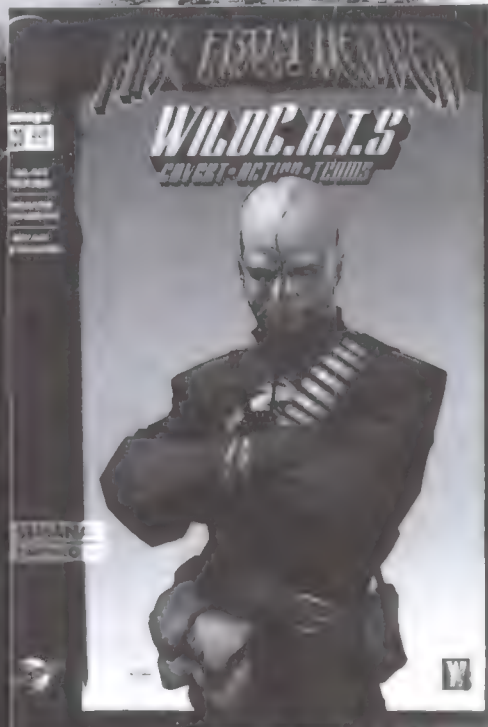
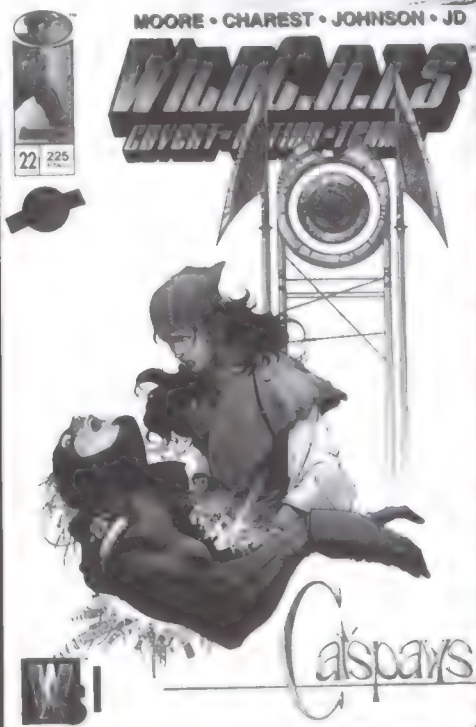


WildCats en la U.S.A. Por Moore y Charest. Plancha 19. Agradecemos a editor de esta revista a R. F. de la Torre por el apoyo.

Aparecen constantes referencias al mundo de los superhéroes, no sólo en las entrevistas a posibles miembros, cuyas sombras les delatan como integrantes del universo Image; o en la conversión de las desventuras de los **WC.1** en una variante de la serie televisiva *Pérdidos en el espacio* titulada *MadDogs*; alcanzando estos guiños su grado más notable en la figura de un bar donde se reúnen todos los héroes llamado **Clark's**, cuyo símbolo recuerda al que decora el pecho de cierto superhombre y cuyo propietario se asemeja a cierto Kryptoniano. Salpicado todo ello con referencias más o menos

oferta del mercado editorial.

Nos reencontramos con la tendencia del guionista a mostrar como incluso en las situaciones más desesperadas el inquieto Cupido mantiene su espíritu juguetón. Al plasmar sentimientos tan comunes como el amor, la frustración o la envidia, humaniza el discurso y aporta una subtrama mundana tan atrayente como la heroica, aderezada con variopintas referencias culturales: junto a los **Power Rangers**, o el imperio **Kingdom of Star Trek**, hallamos ecos de personalidades como **Doré**, **Bruegel** o **Piranesi**.



Siete artistas tiene el gato

Homecoming presenta un variado elenco de artistas gráficos. **Kevin Maguire** se ocupa del número 22; **Ryan Benjamin** y **Jason Johnson** de los episodios 23 y 24; **Dave Johnson** y **Kevin Knowland** firman la parte del 25 desarrollada en la tierra, ocupándose el primero del mismo apartado en el 26 y en el 27 en este caso junto a **Scott Clark**; **Travis Charest** realiza de los restantes episodios, segmentos en *Kera* y la cubierta de todos los números salvo la del 21 obra de **Jim Lee**.

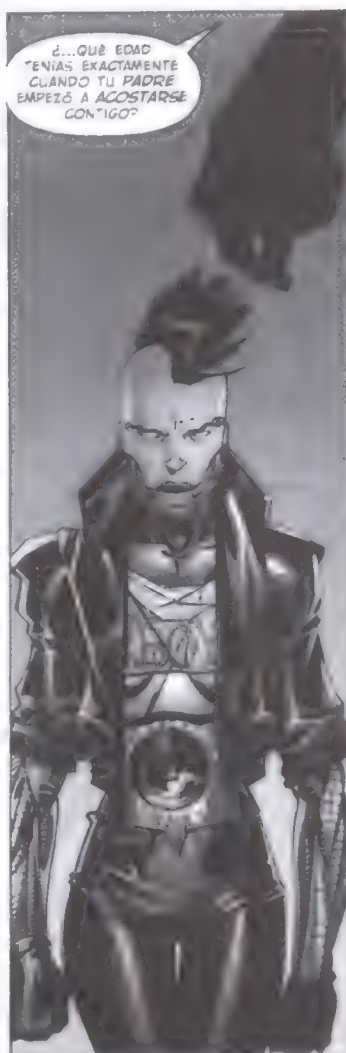
Siete dibujantes a los que habría que añadir los nombres de entintadores y algún colaborador esporádico como **Aaron Wiesenfeld**.

Pese a todo este baile de nombres para ocho tebeos, el apartado gráfico de la obra no se resiente en exceso, más bien se enriquece por estas variaciones de creatividad sobre un mismo modelo.

La premura de espacio nos obliga a centrarnos en el trabajo de un único artista **Travis Charest**. Su llegada a la serie fue una auténtica sorpresa al encontrarnos con un desconocido dotado de una impronta que le diferenciaba del resto de imitadores de **Mr. Lee**.

Asistimos a un progresivo afianzamiento de **Charest** en los lápices de la serie, aunque por desgracia ya comenzaba a manifestar su mayor carencia: la imposibilidad para ajustarse al ritmo de trabajo de una industria que se basa en el férreo cumplimiento de los plazos de entrega.

Este problema, que aún lastra a muchos productos de *WildStorm*, no impide que su dibujo destaque en la serie por encima de otros autores más consagrados como **Jim Lee**. Su trabajo con las formas estilizadas, su trazo definido, su pasmosa habilidad para la expresividad en las escenas tranquilas,



su dominio de la perspectiva y los elementos cinéticos en las escenas de acción, dotan a su obra de una gran calidad narrativa.

Su inteligencia a la hora de abordar la paginación, distribuyendo acertadamente el número de viñetas y la cantidad de acción, hace de la lectura de sus obras un placer visual acrecentado por su proporcionado y estético uso de la figura humana, muy alejado del exceso muscular al que acostumbraba *Image*.

El cuidado trabajo de planificación y enfoque, logrando un efectivo uso de todo tipo de plano desde la mejor perspectiva, anima a continuar leyendo el cómic al transmitirnos una información en todo momento acorde al texto, sin caer en la pretenciosidad de realizar viñetas muy llamativas pero poco narrativas. Pese a lo cuidado y detallado del dibujo, éste nunca se vuelve abigarrado.

A *Homecoming* le seguiría el arco narrativo *Gang war*.

En él, el trabajo de **Moore** no alcanza las cotas de la etapa anterior, puede que como resultado de la inclusión de dos de sus episodios en la saga *Fire from heaven*, y la posterior influencia de ésta en la trama de los *Cats*. A lo que habría que añadir que su inminente salida de la serie le obliga a intentar resolver las diversas tramas argumentales por él planteadas de la forma más coherentemente entretenida. Lo cual hablando de **Alan**, siempre es garantía de encontrarnos ante un buen relato.

Con todo en estos números el apartado gráfico, con nombres como **Charest** o **Lee**, resulta más llamativo que el narrativo.

Pero esa es otra historia y será contada en otra parte.



Arriba: *Wildcats* vol. II, N° 3
Por **Moore** y **Broome**.
Planeta De Agostini, 1997.
Al lado: *Wildcats* N° 20. Por
Moore y **Charest**. Planeta De
Agostini, 1999.



En un solo volumen, la serie que marcó una década y rompió los esquemas del cómic americano. Una obra maestra.



El esperado retorno del aventurero espacial Roco Vargas, uno de los personajes clave de la historieta española moderna.

NORMA
Editorial

HAN VUELTO



Nueva edición en tamaño comic book de la obra con la que Frank Miller redefinió las bases de la serie negra en el cómic.



Los sueños nunca mueren. Compruébalo con la nueva novela gráfica del cómic más importante de los 90.

ENTREVISTA

EDDIE CAMPBELL



QUE **EDDIE CAMPBELL** ES MUCHO MÁS QUE EL DIBUJANTE DE **FROM HELL** -INCLUSO CON TODO LO QUE ESTO SIGNIFICA- ES ALGO QUE CREEMOS QUE NO DEBERÍA SER NECESARIO RESEÑAR. DESGRACIADAMENTE EL DESCONOCIMIENTO DE SU OBRA, UNIDO AL PAPEL DE ESTRELLA QUE **ALAN MOORE** JUEGA, QUERIENDO O SIN QUERER, EN TODOS SUS TRABAJOS ESTA DEJANDO EN UNA INJUSTA PENUMBRA EL GRAN TRABAJO DE ESTE ESCOCÉS REPATRIADO EN AUSTRALIA.

EDDIE CAMPBELL ES EL ÚNICO DIBUJANTE QUE PODRÍA HABER PLASMADO LA OBRA MAESTRA IDEADA POR **MOORE**; DICHO DE OTRA MANERA, SIN **EDDIE CAMPBELL FROM HELL** NO EXISTIRÍA O SERÍA OTRA OBRA.

PERO INCLUSO ANTES DE LA REALIZACIÓN DE **FROM HELL**, **EDDIE CAMPBELL** YA TENÍA A SUS ESPALDAS UNA SERIE DE OBRAS DE CALIDAD INCUESTIONABLE, AGRUPADAS EN SUS DOS GRANDES CREACIONES: **ALEC** Y **BACCHUS**. ESTO, UNIDO A LA PUBLICACIÓN EN NUESTRO PAÍS DE SU OBRA CON **MOORE**, Y A LA PRÓXIMA VENIDA DE **CAMPBELL** A GIJÓN PARA COLGAR UNA EXPOSICIÓN DE ORIGINALES DE **FROM HELL**, EN LA SEMANA NEGRA DE ESTE AÑO, NOS HA MOTIVADO A PONER-NOS EN CONTACTO CON ÉL PARA CHARLAR SOBRE TODO ELLO; HABLAR SOBRE LO DIVINO Y LO HUMANO, Y NUNCA MEJOR DICHO. LA ENTREVISTA QUE SIGUE FUE REALIZADA POR **NORMAN FERNÁNDEZ** CON LA ELEGANTE, PERO CAÓTICA, TRADUCCIÓN DE **NINO ORTEA**.

Suponemos que una de las preguntas que más a menudo te hacen es sobre cuando decidiste dedicarte al mundo del cómic. Lo que queremos saber es si existe un momento determinado en el que fueras consciente de esa decisión. Lo decimos porque para ti, realizar cómics parece más un modo de vida que un modo de ganarte la vida.

Me gusta eso. Siempre me ha parecido que el trabajo, la vida y las satisfacciones deberían ir juntos, al contrario de la tendencia mayoritaria de separarlos. Trabajas cinco días para lograr dos de libertad y trabajas 40 años para pasarte el resto de tu vida retirado.

Realmente, la idea de ser un artista fue anterior a la de ser un creador de cómics. La perspectiva de convertirme en un artista me atraía enormemente.

Cuando tenía 14 ó 15 años mis ídolos eran los pintores impresionistas franceses. Cuando me siento entusiasmado por algo, no es sencillamente que ese algo me guste; es más soy psicológicamente incapaz de limitarme a que me guste, esa pasión debe abarcar cada aspecto de mi vida. Por ejemplo, cuando estoy disfrutando con la producción de otro artista no puedo conti-

sobre cómics en el museo del Louvre, y hablaba de los cómics dando por sentado que eran una forma artística. Con certeza mi vida cobró dirección a partir de ese momento.

La forma en que realizas tu pregunta me recuerda el cuidado que me tomé a la hora de redactar el principio de mi serial que aparece en el cómic *Dee Vee*, cuyo encabezamiento es *Alec: como ser un artista*. Hablo de como tener éxito a la hora de ser un artista, no de como ser un artista de éxito, lo cual considero que conlleva una clara y substancial diferencia. Esa historia cuando aparezca publicada en un álbum contendrá todos mis pensamientos sobre el arte y sobre como los cómics están relacionados con el amplio mundo del arte, también contaré mis propias experiencias, acarreadas por mi decisión de vivir la vida de un artista.

Hablando sobre ti, ¿Cómo se te ocurrió crear un personaje pseudobiográfico como Alec?

Alec (1) es abiertamente una narración autobiográfica en la que he cambiado los nombres de las personas que aparecen en ella, incluido el mío. El cambiar los nombres es un recurso habitual a la hora de evitarte problemas potenciales con este tipo de narración, y dado que me estoy refiriendo a hechos bastante recientes, parecía el recurso más valido a la hora de abordar una narración sincera y honesta. **McGarry** era el nombre de soltera de mi abuela.

¿No estabas un poco asustado al hablar de ti mismo, tan abiertamente, delante de los lectores?

En primer lugar cuando me decidí por este tipo de narración no era consciente del número de lectores que la seguirían. Ahora encuentro que la mayor parte de estos hechos, por ejemplo los publicados en *Graffiti Kitchen*, sucedieron hace tanto tiempo que podría estar refiriéndome a otra persona. Lo que es más, he acabado convirtiéndome en una especie de maldito egoísta a lo largo de estos años de entrevistas.

¿O es que lo que quieres es que los lectores se pregunten cuáles de las experiencias de Alec te han sucedido a ti realmente y cuáles no?

No existe ninguna división. Lo contado sucedió realmente. Pero lo que buscaba lograr era que independientemente de que la historia hubiera o no sucedido, ésta fuera una buena historia. Por ejemplo, la novela gráfica de **Seth** -*La vida está bien, si no te rindes*- no pierde su valía tras haber descubierto, en una reciente entrevista, que él inventó la figura de Kalo. Los mecanismos que hacen que la historia funcione están completamente separados de la veracidad de la narración.

Nos encontramos ante una narración ficticia. Al contar los acontecimientos de tu vida, estás desde un punto de vista técnico convirtiéndolos en ficciones. Un tipo diferente de autobiografía sería un libro sobre **Churchill** o **Hitler**, que persiguiese desvelar los hechos independientemente de buscar una narración más o menos lograda. Con los cómics autobiográficos, de los cuáles hay ahora un gran número, lo que se busca es crear historias más que discutir la historia.



Tercera página de la primera historietita de Alec. Obsérvese que ya en 1981 Campbell utilizaba una distribución de página similar a la de *From Hell* o *Watchmen*.

nuar con mi trabajo pues en algún resquicio de mi mente deseo ser ese artista y realizar sus creaciones, ir a su casa y cenar con su esposa.

Tras llegar a la convicción de que dedicaría el resto de mi vida a ser un artista descubrí varios libros; uno en particular -os estoy hablando de a principios de los 70- cuyo nombre no logro recordar, fue editado por **Maurice Horn** y **Pierre Coupiere** con motivo de una exposición

¿Es tu vida tan caótica como la reflejas en tus historias de Alec?

Mi vida real es mucho más caótica. De hecho necesito la presencia del caos para inspirarme. Una vez mi esposa se llevó fuera a los niños para que pudiera acabar un trabajo, pero me pasé el día leyendo un libro. ¿No habrías hecho tú lo mismo?

Normalmente mencionas a Henry Miller como una de tus mayores influencias. En tus obras aparecen también a menudo referencias, en forma de chistes, al *Lolita* de Nabokov o al *Ulises* de Joyce. ¿Puedes hablarnos un poco sobre los autores que más te han influenciado, tus autores favoritos en la actualidad y las tendencias literarias que prefieres?

Pues... Hugo Pratt, Claire Bretécher...

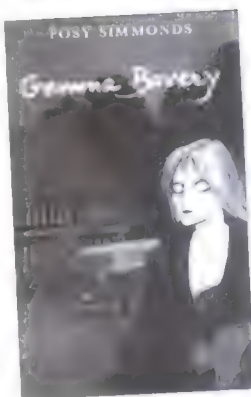
Doy por sentado que dejamos a un lado a los autores británicos, de entre los cuales destacaría a **Posy Simmonds** cuya reciente creación *Gemma Boverly* es una obra maestra.

Mencionas a Pratt como uno de tus autores favoritos, también hemos leído que *Steve Canyon* es uno de tus tebeos preferidos. Considerando que Pratt se reconocía como discípulo de Milton Canniff, ¿qué te gusta más de Pratt su uso del blanco y negro, su línea o su manera de contar?

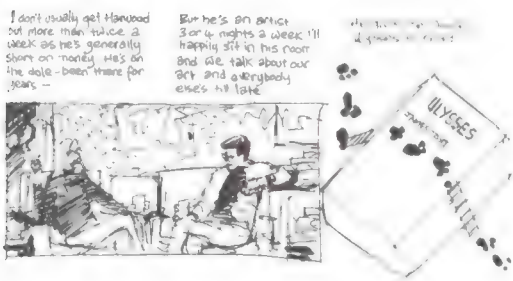
Pratt tomó el estilo de **Caniff**, al que añadió cierto sentimiento poético. Me encontré a Pratt una vez y conté la anécdota en una historia de Alec, que apareció en *Dee Vee*. Espero recopilarla en un álbum en algún momento.

Pasando a *Bacchus* (2), ¿Por qué decidiste cantarnos la historia del Dios Baco, y sus colegas supervivientes, a los 4000 años de edad?

Quería realizar una serie de aventuras intensas, que al igual que *Steve Canyon*, me llevara a múltiples y exóticos lugares a la vez que mantiene cierta profundidad en lo que actualmente se denomina trama argumental. Recurrir a la antigua mitología era una forma de alcanzar este propósito, y Baco era la figura más obvia a la que recurrir pues se ajusta a mi interés filosófico en el alcohol y la historia de su uso, que como muy bien sabe cualquiera que haya seguido mi obra desde su inicio constituyen uno de mis temas recurrentes.



Arriba: portada de una de los comics preferidos de Campbell
Gemma Boverly de Posy Simmonds
Izquierda: viñetas de Graffiti Kitchen: Eddie Campbell cómics ECC, 1998
Abajo: portada del n° 5 de Bacchus, con el celebre Eyeball Kid ECC, 1995



Henry Miller ha sido una influencia temprana, y desde la última vez en que lo he leído ha sido rechazado como artista por las feministas; aunque parece ser que vuelve a ser aceptado, según se desprende de la lectura del maravilloso libro de **Erica Jong** *The devil at large*.

Jack Kerouac fue otra influencia en mi período formativo, pero hace tiempo que no leo ninguna de las obras escritas por ambos. Actualmente si busco un libro que estimule mi mente, lo más probable es que escoja alguno de un oscuro autor australiano llamado **Walter James**.

¿Walter James? No lo conocemos. ¿Qué tipo de literatura hace?

Walter James se pasó un tiempo dirigiendo unos viñedos, por lo que sus libros son catalogados normalmente como material culinario, o libros de recetas de cocina, cuando en realidad abordan cualquier tema. No me parece que ninguno de sus libros pertenezca actualmente a ningún fondo editorial.

¿Qué tipo de películas prefieres? ¿cuáles son tus directores favoritos?

Si hablamos de películas desde una perspectiva artística, me gustan las antiguas como las de **Orson Wells**. Pero por entretenimiento veo todo lo que puedo. *Pesadilla antes de Navidad* fue brillante y *Sleepy Hollow* también me gustó, esto no quiere decir que sea un fan de **Tim Burton**. El único director que me hace quitarme las zapatillas para ir a un cine es **Norman Jewison**.

¿cuáles son tus historietistas europeos favoritos?



El hecho de que Bacchus aparezca siempre fumando en sus historietas nos ha llamado la atención, parece más el Dios del tabaco que el del vino.

No lo pretendía al principio, pero Bacchus acabó resultando una versión mitológica, más

sabía como catalogar mi trabajo. Cuando realizaron su catálogo, agrupándolo todo bajo diferentes encabezamientos, escogieron para Bacchus el de *eclectico*. No le veía el sentido, pues nadie buscaría en la categoría *eclectico*.

Argumenté que lo podían encasillar como quisieran, horror, superhéroes, o cualquier cosa que tuviese reclamo y ayudase a vender el álbum. Pero en realidad nunca he considerado Bacchus como un cómic de superhéroes.

Ya que hablamos del género superheroico, ¿Todavía consideras el Thor de Kirby mejor que el de Simonson? Por cierto, ¿qué te parece la labor de John Buscema con el personaje?

El de Kirby es el único Thor. Nunca me ha gustado el trabajo que Buscema hizo con esa serie.

¿Cómo se te ocurrió utilizar a Neil Gaiman y Alan Moore como personajes en Bacchus?

Había desarrollado interés hacia la caricatura humana y quería probar con ella. Dado que *King Bacchus* (3) pretendía ser una especie de alegoría política pensé en utilizar figuras políticas, pero me di cuenta de que al utilizar personalidades del mundillo del cómic dotaría a mi trabajo de mayor longevidad, y vendería más copias. Por lo que en *King Bacchus* aparecen retratos de Alan, Neil, Dave Sim, Jeff Smith y otros tal vez menos conocidos. Fue algo divertido, e intenté no darle una excesiva importancia que restara credibilidad a la historia.

El lector puede seguir la historia sin saber a quien me refiero, pero constituye un atractivo añadido para los que sigan la narración intrínseca del relato.

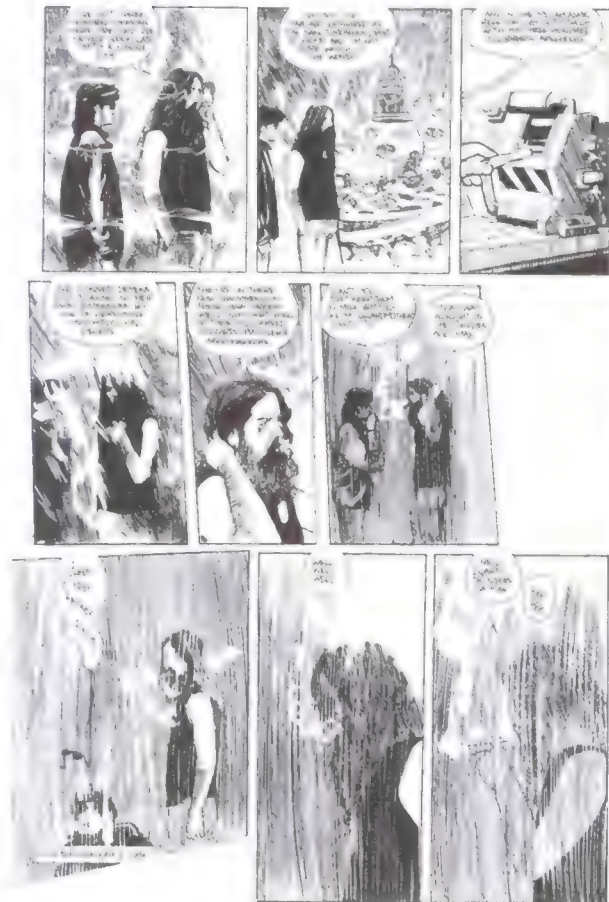
El momento en que Neil pasa enfrente de Alan está basado en un hecho real. Alan estaba describiendo el capítulo de *From Hell* en el que estaba trabajando, en el cual Mary Kelly es descuartizada. Neil se mareó y necesitó salir de la habitación e irse a la calle a respirar un poco de aire fresco.

¿Has tenido alguna reacción desde el mundo académico a tu versión de la mitología clásica?

En absoluto. Pero hace tiempo, cuando una de las hijas de Alan Moore cursaba estudios clásicos Alan le recomendó leer mi Bacchus como una forma rápida de revisar la materia, avisándola de que tuviera cuidado pues *Eddie cambia a veces las cosas*.

Por ejemplo, de los tres hermanos, Hades, Zeus y Poseidón, Hades es considerado tradicionalmente el mayor, pero no me podía imaginar cómo si era el mayor le había tocado el trozo más pequeño de la tarta, quiero decir los otros consiguieron el cielo y los mares mientras que él recibió el mundo inferior. Así que lo cambié convirtiendo a Hades en el más joven, más tarde descubrí que la muerte era a menudo presentada bajo la figura de un joven vestido de negro lo cual fue tremendamente afortunado.

Quando te llevaste a Bacchus a Dark Horse tu editora fue Diana Schutz, ¿Como fue trabajar con ella? Te lo preguntamos porque ella es una de las más respetadas editoras de la industria, que ha trabajado con series tan



Página del Bacchus nº 13 -ECC-1996- que recrea la anécdota referida a Alan Moore y Neil Gaiman

grande que la vida misma, del personaje Danny Grey, extraído de Alec y mis obras autobiográficas. Aunque no fumo, los cigarrillos siempre han sido un referente conversacional muy importante para Danny -cuyo verdadero nombre carece de importancia-.

Además, quería que Bacchus fuese la antítesis de la idea moderna de vida saludable, que siempre he pensado que carece de sentido si es llevada hasta el límite.

¿Cómo se te ocurrió crear un personaje tan curioso como el Eyeball kid?

Eyeball kid es una modernización del personaje mítico griego Argus, el de los 100 ojos. En un momento pensé en distribuir los ojos por el interior de su abrigo, como si vendiera relojes robados.

Has dicho en alguna ocasión que Bacchus es un tebeo de superhéroes, ¿Es un chiste o estás interesado en ese tipo de cómics?

Eso fue hace mucho tiempo. Por aquel entonces, el problema era que Dark Horse no

importantes como Grendel, Sin City o tu Bacchus.

Diana es, por supuesto, una de las personas más encantadoras que conozco dentro y fuera del negocio, posee una gran preparación y un tremendo sentido del humor. También es una de las correctoras más quisquillosas del negocio y el primer día que trabajamos juntos pasó hora y media leyendo un diálogo de Eyeball kid hasta que descubrió que se suponía que el personaje era una especie de sandwich en un picnic.

Siempre recuerda ese momento con cariño y recientemente me escribió para felicitarme por lo que considera la mejor frase de Eyeball hasta el momento *desearía mantenerme anónimo*. Bueno, no sé como quedará esto en castellano.

Siguiendo con Diana y Grendel, sabemos que llegaste a realizar una historia sobre el personaje que nunca se publicó. ¿Qué pasó?

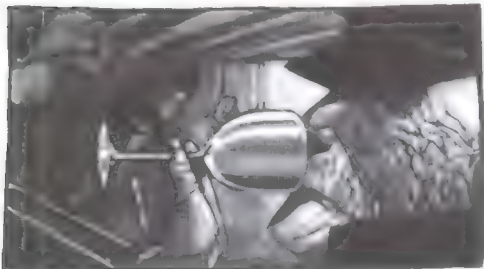
El editor dejó el negocio y me quedé colgando con la historia. Cuando volvieron a estar interesados en recuperarla yo había perdido el interés por ella.

¿Y como fue trabajar con Teddy Kristiansen? ¿Es difícil colaborar con un artista que vive en un lugar tan alejado como Dinamarca?

Recuerda que Alan Moore vive en Inglaterra y llevo trabajando con él diez años. Ed Hilyer también vive en Inglaterra, Diana Schutz vive en América con lo que el problema de la distancia no tiene sentido. Prácticamente todos vivimos en un país diferente. El especial a color de Bacchus fue idea de Teddy y realizó un magnífico trabajo. Me encantó volvérmelo a encontrar el año pasado en Madrid.

Ya que estamos con Bacchus, ¿Has probado los vinos españoles?

El jerez es mi vino favorito a nivel mundial, en especial la manzanilla.



Pasando a From Hell, que comienza a publicarse ahora en castellano. ¿Puedes contarnos como se generó el proyecto?

La publicación de Steve Bissette Tabboo, la cual era una antología de relatos de terror de corta vida -88-93- la acogió en primer lugar Alan acepto escribir algo para ellos. Steve probablemente esperaba un relato de unas diez páginas y Alan le sorprendió con la propuesta de From Hell. Entre ellos decidieron a quien encargarían el trabajo gráfico. Creo que me eligieron porque buscaban a alguien que no se viera seducido por la violencia y la presentase como una mera pauta de comportamiento.

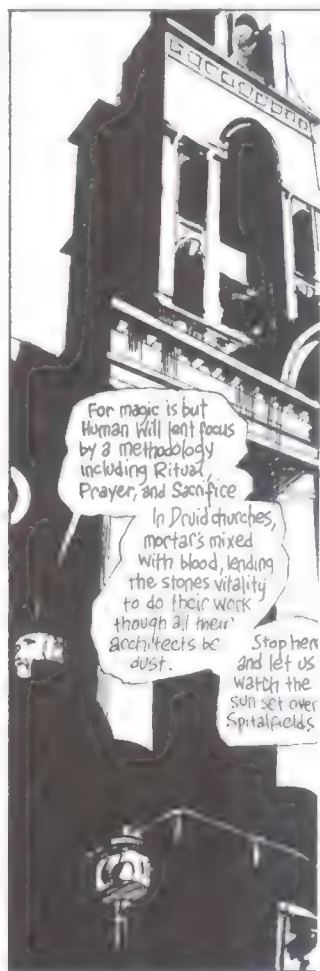
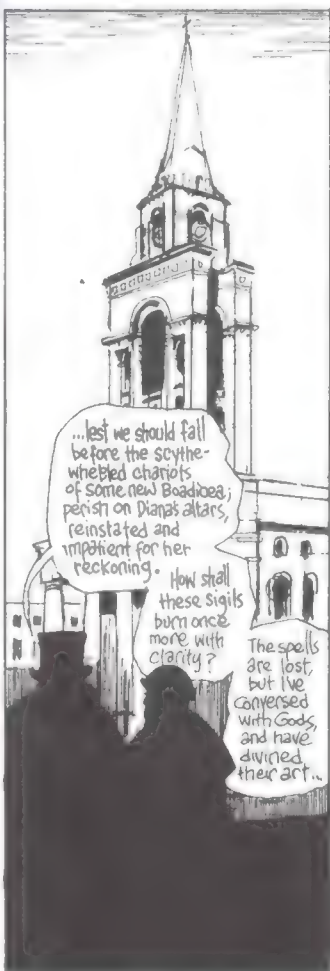
Alan Moore es célebre por lo detallado de sus guiones, ¿Fue fácil trabajar con él? ¿En alguna ocasión te encontraste con algo que no se pudiese realizar de la manera que Alan lo solicitaba?

No, todo ha sido un remanso tranquilo en el aspecto de la ilustración, salvo en un par de ocasiones de discrepancia puntual. Por ejemplo, en el capítulo cuarto durante el recorrido de Gull por Londres, Alan había hecho al carruaje cruzar el puente de La torre de Londres. Cuando encontré referencias al respecto descubrí que el puente no había sido abierto hasta tres años después de los asesinatos de Whitechapel, así que realicé una secuencia intermedia en la que usaban el puente más cercano, lo cual implicó añadir una página. Necesité alargar el diálogo a lo largo de la página.

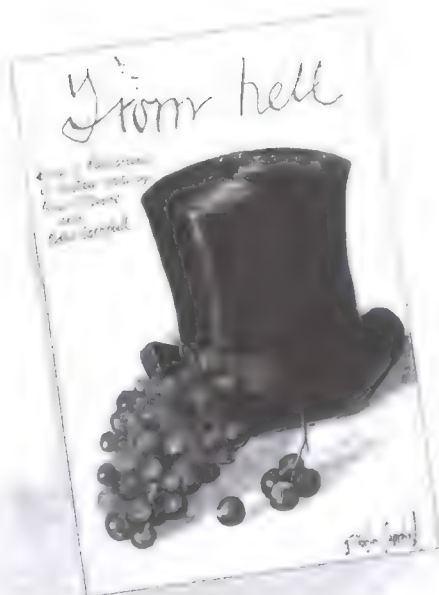
¿Qué fue más difícil de dibujar para ti, las secuencias de destripamientos o aquellas en las que debías describir la arquitectura victoriana?

Te diré que nunca ansiaba plasmar la violencia en From Hell, pues no soy un artista gustoso del horror o la acción. El trabajo que considero mi baremo auténtico son mis obras autobiográficas. Creo que Alan me seleccionó como ilustrador al buscar un ambiente realista.

El capítulo de From Hell que más me gustó dibujar fue el cuarto, donde el reto se encontraba



Izquierda: viñeta de Teddy Kristiansen en el Bacchus color special Dark Horse, 1995. Arriba: portada del Bacchus n° 17, ECC 1996. El protagonista está enchromado por seducción. Abajo: Muestras de la arquitectura londinense en From Hell, capítulo IV, de Moore y Campbell. Edición de ECC, 1999.



en plasmar el Londres victoriano a todas las horas del día, de la mañana a la noche. Como admirador de los impresionistas franceses este era exactamente el tipo de cómic que quería realizar. El Londres decimonónico se acerca más a la visión de **Claude Monet** que a la de **Gustavo Doré**.

Leyendo las anotaciones de Alan de los diferentes capítulos parece claro que en algunos aspectos teniais posiciones distintas,



Arriba: portada del primer tomo de *From Hell* en la edición de Mad Love y Tundra en 1991. Abajo: El doctor Gull de parte con El hombre elefante. En la edición de *From Hell*, ECC, 1999.

Abajo derecha: Gull, Jack el destripador, en plena faena. *From Hell*, de Moore y Campbell ECC, 1999.

¿discutisteis mucho durante el proceso de creación de *From Hell*?

En absoluto. **Alan** era el escritor y yo el dibujante, mi trabajo consistía en plasmar lo mejor posible dentro de las limitaciones de mi arte, la historia que él estaba escribiendo.

Sí, pero retiraste tu epílogo de *The dance of Ghull Catchers*, en el que discrepabas de Alan, de la edición el TPB editada por ti mismo, ¿Por qué?

Ese texto mío tan sólo existía para hacer que el álbum alcanzase las 48 páginas. Nunca fue algo que me tomase en serio.

¿Escuchabas algún tipo de música mientras dibujabas *From Hell*?

No utilizo la música para ambientarme, aunque se que algunos artistas lo hacen. Por ejemplo, **Jim Steranko** me contó que reproducía la vieja composición de **Thelonious Monk**, *Round midnight*, para crear la atmósfera que necesitaba en su obra *Chandler: Marea roja*. Si me pongo a oír música, ésta suele ser la de **Billie Holiday** u otros artistas del jazz de los años 20 o 30.

Volviendo a la edición en TPB por parte de Eddie Campbell cómics; la verdad es que crear *From Hell* ha resultado ser una aventura en sí misma, ¿Cómo es que finalmente te has decidido a editar el recopilatorio tu mismo?

Tres editoriales han dejado el negocio durante la publicación de *From Hell*. Spiderbaby -Taboo-, Tundra -una compañía de **Kevin Eastman**- y Kitchen Sink Press. Entré en contacto con otros editores porque en un principio pensé que autoeditar era una empresa que me venía grande. Pero dada la lentitud de sus respuestas me dije: ¡Qué diablos, va a ser tremendamente extenuante pero lo intentaré yo mismo!.

Hice los mayores esfuerzos en lograr la mejor calidad de reproducción posible en ella a la vez que intenté solventar algunos problemas que habíamos tenido en las anteriores ediciones.

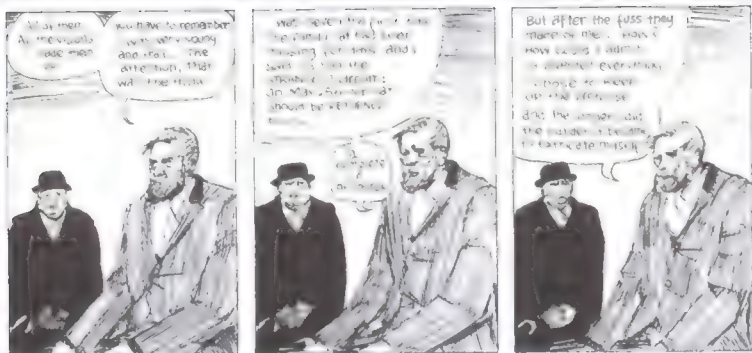
¿Y estas satisfecho ahora con el resultado final del TPB?

Sí, ahora la obra es como deseaba que fuera. Había bastantes aspectos en la edición de Kitchen con los que no estaba de acuerdo.

¿Por eso has redibujado parte de las paginas para esta nueva edición? Hemos observado que es algo que sueles realizar en las reediciones o recopilaciones de tus obras. ¿Estas tan descontento con el resultado final que lo cambias siempre que tienes ocasión?

Ningún trabajo es tan bueno que no pueda ser mejorado. Mientras te digo esto estoy revisando una página de mi próximo proyecto, *Alec: The king canute*, el cual dibujé entre 1981 y 1988. Me sorprende la cantidad de trabajo aún válido, pero siempre son necesarios unos cuan-





tos retoques aquí y allá. Esperamos enviarlo pronto a la imprenta, para que esté en las tiendas a la par que esta entrevista.

Hemos observado que en las páginas del prólogo de tu nueva edición de *From Hell* has dibujado a Mr. Lees con un sombrero que no tenía en la edición de Tundra, ¿Tiene algún significado especial este cambio?

El prólogo, como habrás apreciado, fue dibujado en un momento en el que aún no me había familiarizado con las costumbres de la época.

Tras trabajar en ella durante diez años, se que ningún hombre de mediana edad, allá por 1928, habría salido a la calle en pleno septiembre sin sombrero.

Dinos que tipo de pincel utilizas para conseguir esas vertiginosas líneas rechinantes que realizas.

Dizzy grated lines -vertiginosas líneas rechinantes-, me gusta esa expresión y la citaré como propia a partir de ahora. Es una buena descripción.(4)

En mis primeros trabajos, siempre utilicé pincel. Para alcanzar el estilo caligráfico del pasado cambio de siglo, me forcé a utilizar una serie de plumillas metálicas. Las que utilicé al principio de la obra eran mucho más flexibles que las que utilicé al final. Hubo bastantes pruebas fallidas. La principal ventaja de una plumilla flexible es que puedes realizar líneas muy finas o gruesas, pudiendo incluso cambiar de un grosor a otro en un mismo trazado.

¿Nunca te has visto tentado a utilizar el color en tus obras?

El uso del color es sencillamente una cuestión económica. Mis álbumes nunca han tenido

un número suficiente de lectores que garantice experimentar con el color. Lo hicimos una vez con el especial a color de Bacchus. Pero es más seguros mantenernos en el blanco y negro.

Volviendo a Alan de nuevo, cuéntanos algo sobre *The Bird Caul*.

¡*The birth caul!*. *The bird caul* no es el peor nombre que ha recibido. En la convención de San Diego la llamaron *The birth canal*.(5)

Hace varios años, **Alan** se implicó en el mundo de la magia de una forma muy seria, una de sus actividades en este campo consiste en realizar representaciones, de las cuales ha realizado cuatro hasta el momento. Incluyen lectura de textos, música, baile y otras clases de representaciones teatrales. Cuando oí hablar de *The birth caul*, cuyos textos han sido recientemente editados en CD, me vi inundado de deseos de ilustrarlo.



Arriba: la primera versión de **Campbell** en la edición de Tundra y *Mad Love*, del prólogo de *From Hell*, de 1991 y la versión definitiva en la edición de ECC de 1991. Los sombreros se pusieron de moda como se puede ver Abajo: **Oscar Wilde** no podía faltar a la cita de con **Moore** y **Campbell**. En *From Hell*, Edición de ECC 1999



Arriba, página del capítulo 8 de *From Hell* ECC, 1999.

Abajo derecha: aparición de Rasputin en una historieta de *Bacchus* n.º 0. ¿Es casual el parecido con cierto guionista inglés?

Abajo: viñetas de la difícil historieta *The Birth Caul*. Basada en un CD de *Moore* es adaptada y dibujada por *Campbell* ECC, 1999.

Creo que es una hermosa composición poética, y una de las mejores obras escritas por **Alan**. Dos de las cuatro representaciones han sido recogidas en un CD sonoro. Pretendo adaptar más piezas, la próxima sería *Snakes & ladders*, la cual no ha sido aún grabada.

Espero tenerla publicada a finales de este verano. Me encuentro actualmente trabajando en ella, junto con las otras tropecientas cosas que actualmente requieren mi atención, incluidas las ediciones para el extranjero de *From Hell*.

Además de continuar con la publicación de mi cómic mensual, *Bacchus*, el cual está acumulando actualmente un poco de retraso en las entregas.

También queríamos que nos hablases algo sobre la colaboración con Neil Gaiman en la historieta de *Spirit*.

The *Spirit* es uno de mis cómics favoritos desde que era un chaval, allá por los años 60. Harvey cómic realizó una serie de reimpresiones en 1968. Creo que por entonces no sabía que era una recopilación de un viejo cómic de los años 40. **Eisner** es sin lugar a dudas, uno de los grandes nombres en la historieta. Le he conocido personalmente y verdaderamente me ha encantado, fue realmente algo impagable el tener la oportunidad de trabajar con un personaje tan clásico. Ojalá hubiese sido un poco más despiadado con algunos de los chicos que trabajaron en la serie.

Encontré serios problemas a la hora de dibujar los sombreros de los años 40. Recientemente comenté esto con **Jim Steranko**, otro de mis ídolos de la infancia. Le dije a **Jim** que él debería de colaborar con alguna historia, pues ya nadie sabe como dibujar sombreros y **Jim** dijo: ¿Sombreros?, ya nadie sabe ni como llevarlos. Estoy realmente satisfecho de ver que el *Chandler: Marea roja* vuelve a ser publicado en una nueva edición por Dark Horse. De hecho creo que **Diana** es la supervisora. Es un gran relato de investigación sobre un asesinato, por parte de un detective privado, en la línea de *San Spade*. Ahora les enseñará a todos como dibujar sombreros.

¿Como fue tu experiencia en *Hellblazer*? Hemos oído que no fue muy agradable.

Fue lo suficientemente satisfactoria.

Verás, creo que el problema radica en que me estoy acostumbrando a trabajar según mis patrones. DC odiaba los números que escribi en *Hellblazer*.

Se suponía que iba a desempeñar el trabajo indefinidamente, pero estaban tan descontentos con mi trabajo que me sentía frustrado al intentar satisfacer sus sugerencias, con lo que me ofreci



a dejar la serie tras cuatro números. Pensaron que esa había sido mi mejor idea hasta el momento, y automáticamente buscaron un nuevo escritor, **Paul Jenkins**, cuyo trabajo en la serie no me gusta en absoluto.

Creo que el problema radicó en mi perspectiva diferente de lo que se suponía que el personaje debía hacer.

A propósito, ¿qué te pareció la edición española de tus historias de *Hellblazer* y *Spirit*?





Me encanta la calidad en las publicaciones realizadas por Norma. Obviamente han realizado las recopilaciones con el máximo cuidado.

Hablando de ediciones, cuéntanos algo sobre tu editorial. ¿No es un poco complicado publicar desde Australia un tebeo que se imprime en Canadá y se distribuye desde USA?

En absoluto. Es el primer paso en la construcción de mi imperio global.

Desde que emprendí la publicación de *From Hell*, me he puesto en contacto con editores españoles, italianos y brasileños, también se encuentran interesados en Francia, Alemania y Japón. El resultado es que me tengo que levantar a diferentes horas de la noche para hablar con cada uno de ellos.

Si te preguntamos cuando fue el momento en el que decidiste comenzar a autoeditar, ¿nos responderías que más tarde de lo que deberías haberlo hecho?

Realmente sí. Aunque por otro lado ya había hecho mis pinitos como autoeditor en 1982. No tenía los suficientes conocimientos y el mercado estaba estructurado de una manera completamente diferente, en aquella época vivía en Inglaterra y verdaderamente no logré alcanzar una gran repercusión. así que puede que fuese el momento adecuado.

Pensándolo con retrospectiva, si hubiera decidido publicar *From Hell* en 1993 habría evitado cantidad de problemas con la obtención de derechos.

Ahora que eres también editor, ¿cómo ves la industria? ¿Ha cambiado tu visión desde que has entrado en el lado empresarial?

Sobre todo en el aspecto de que cantidad de aspectos que consideraba dificultosos, y que siempre me eran presentados como difíciles, resultaron no serlo en absoluto. En realidad los editores dependen del trabajo de los artistas en gran medida.

No sueles dar las cifras de ventas de tu Bacchus, ¿tenemos buenas razones para pensar que tu seguidores formamos un

grupo no muy numeroso pero fiel?

Bacchus alcanza unas cifras de ventas muy modestas. Lo único que me ha permitido mantenerlo en marcha está siendo la inmensa cantidad de material reimprimible. Si tan sólo tengo que realizar diez nuevas páginas mensuales podré continuar publicándolo. Pero como dicen los norteamericanos *el mercado apesta*.

¿cuáles son los próximos proyectos de Eddie Campbell cómics?

Bueno aparte de *Snakes & ladders*, de la que creo haberte hablado antes, estoy finalmente dándole salida a mi primer gran creación autobiográfica *Alec: The king canute crowd*, la cual había visto la luz por última vez en 1990 bajo el título erróneo de *The complete Alec*, el cual no había sido mi idea. Mi más reciente obra autobiográfica *Alec: como ser un artista*, debería concluir en la edición de Dee Vee a principios de año y ser recopilada en un volumen de 112 páginas hacia el final del año.

Arriba: Muestra del caos reinante en el estudio de *Alec/Campbell*, situado en el recibidor de su propia casa. En *Bacchus* nº 47. ECC. 1999

Abajo: viñetas de *The incredible unbelievable journey*, dibujado por *Campbell* en 1986 y editado ultimamente en *Bacchus* nº 43. ECC. 1999



Solemos tener la idea general de que la mayoría de los artistas británicos aparecidos durante los 80 erais un puñado de rebeldes contra del gobierno de Margaret Thatcher, ¿crees que te ajustas a tal definición?

Obviamente estás pensando en *Jamie Delano*, nunca he sentido esa furia y siempre he buscado deambular lo suficiente por el mundo como para evitar formar esa clase de referentes políticos locales.



¿Cual es tu opinión del apoyo público de Maggie a Pinochet? ¿Puedes hablarnos de tus ideas políticas o sociales?

No tengo una opinión sobre **Thatcher** o **Pinochet**. Procuero no desarrollar ideas políticas o sociales en esas ocasiones en las que una injusticia obvia desata nuestra ira colectiva. Al igual que otros muchos artistas me temo que vivo demasiado centrado en mi mundo interior y el mundo real continúa su feliz transcurrir sin necesidad de mi participación.

Sin embargo realizaste la historieta *The incredible unbelievable journey* en la que no parecías mostrar demasiado respeto (6) por la entonces primera ministra.

No tengo una ideología política que me obligue a retorcer los cuellos de las personas. El caso es que me pareció divertido en su momento, a la vez que era un reto pues nunca me había adentrado en la caricatura política. La historia fue desarrollada para venderla a una revista en concreto, así que trabajaba fuera de mi campo habitual. El caso es que la aventura fracasó y la historia apareció en la revista *Escape*. En realidad no tengo nada contra **Margaret Thatcher** y le deseo lo mejor.

Siempre he estado interesado en la historia de la caricatura política y creo que con un poco

de agilidad en la investigación de los personajes históricos implicados, uno puede apreciar los destacados logros alcanzados por los artistas y yo quería intentarlo por lo menos una vez en mi vida. Con todo éste no es mi estilo.

Para terminar la entrevista, ¿Hay algo sobre lo que nos quieras hablar que no te hayamos preguntado?

Realmente me impresionó el nivel de la industria editorial española, que he descubierto a partir de mi viaje a Madrid el año pasado. Me sorprendieron las ediciones españolas de las tiras diarias norteamericanas, de las cuales no hay disponibilidad en USA. Por ejemplo he obtenido con la generosa ayuda de mis amigos **Daniel** y **David** los diez volúmenes cronológicos de **Juliet Jones**. Los lectores españoles, tal vez crean que están basadas en álbumes norteamericanos, pero no es así.

El interés por el comic en España parece gozar de buena salud ¡Ojalá que dure!.

Nota 1: Alec es la primera serie con una importante repercusión de **Eddie**, la creó en 1981 y la sigue manteniendo en la actualidad dentro del comic-book de **Bacchus**. Presenta un marcado carácter autobiográfico; o eso pretende hacernos creer su autor.

Nota 2: **Bacchus** es la segunda gran creación de **Eddie Campbell** y constituye una obra maestra en toda la extensión de la palabra. Aparte del personal tratamiento que da a la mitología clásica, exhibe toda una gama de soluciones narrativas apasionantes.

Nota 3: **King Bacchus** es noveno libro de las aventuras de **Baco**, en él una taberna decide declararse independiente del Reino Unido y nombrar rey a Dios del vino. El resultado final es que todos ellos terminan encarcelados por sedición, incluido el rey.

Nota 4: El ingenioso entrevistador recurrió a la palabra *Grate*, literalmente parrilla o rechinar, por ser el término con el que se adjetiva al queso destinado a ser gratinado. No deja de ser curioso que la gastronomía, aparte de buenos momentos culinarios, logre ayudar a solventar la realización de entrevistas.

Nota 5: aquí al entrevistador se le fue la olla, y la lengua, confundiendo birth con bird: ya ha sido castigado convenientemente por ello.

Nota 6: *The incredible unbelievable journey* era una historia de cuatro páginas en las que se realizaba un arriesgado viaje a la mente de **Margaret Thatcher**.

Eddie Campbell en español

-La cúpula publicó en 1991 la historieta de **Alec Woods** *Tonight*, en El víbora especial Gran Bretaña.

-Planeta editó en 1996 la miniserie, de **Dark Horse**, *Catalyst*. Por **Campbell** y **Pete Ford**.

-Norma editorial publicó en 1999 los episodios 85 al 88 de *Hellblazer* en dos tomos, bajo el título *Nociones perversas*, y las dos historietas de *Spirit* en los tomos 1 y 4 de *Las nuevas aventuras de Spirit*.

Página de *The return of Mink Stole*, el trabajo de **Garman** y **Campbell**, con color de **Steve Oliff**, para *The Spirit the new adventures* Edición de **Kitchen Sink** 1997



EL CÓMIC EN LA PINTURA

UN PRÉSTAMO RECURRENTE

por Yexus

A más de uno escandalizaba ya en los años 60 que páginas de historieta colgaran del Louvre, el Metropolitano de Nueva York o el Instituto de Arte Contemporáneo de Madrid. Por no mentar el año 1981, en que Tintin compartió con **Rubens** las salas del Museo de Bellas Artes de Bruselas. O las planchas de **Art Spiegelman** expuestas en el MOMA neoyorquino hace ocho años.

Prejuicio mágico, pues, intentar deslindar ambas expresiones. No en vano aseguraban los grandes muralistas mexicanos **Diego Rivera** y **David Alfaro Siqueiros** que *el poder narrativo del comic lo relaciona con el tiempo de lo que fue consumido históricamente*.

camente por Giotto. A nadie se le escapa que pintura y viñeta participan de la misma problemática en el terreno de la composición, iluminación, color e incluso la elección de una corriente estética determinada: de hecho, la plástica de numerosos dibujantes de comic se identifica plenamente con otros tantos movimientos artísticos de entre la amplísima gama que brinda el espectro histórico de las Bellas Artes. Menos conocida resulta, sin embargo, la presencia del comic en el lienzo pictórico fuera del divulgado ejemplo del arte pop.

Y esa faceta en la azarosa interrelación entre los dos medios es el objeto de este artículo.

El anhelo de narrar -a modo de prólogo-

Dada la aparición del cómic como tal a finales del siglo XIX resultaría absurdo hablar de sus influencias en cualquier otro ámbito con anterioridad a esas fechas. Pero no es menos cierto que a lo largo de la historia de la pintura se registra en determinados autores un afán narrativo que excede poderosamente a la función expresiva o expositiva. Ya desde las escenas cotidianas o de caza representadas en las pinturas rupestres levantinas de la península Ibérica. También en los jeroglíficos egipcios, donde el dibujo es una escritura ornamental, y en las acciones protagonizadas por las figuras negras de las vasijas minoicas y griegas. Pero, sobre todo, en el medioevo regido por el arte románico y gótico

El románico plagado de códices, miniaturas y *beatos* que secuenciaban escenas bíblicas y vidas de santos, cuando no completas epopeyas épicas plagadas de acción y detalles como el célebre Tapiz de

Bayeux, del último tercio del siglo XI, además del uso de filacterias o bandas incluidas en ciertas obras de artistas cristianos que contenían las palabras pronunciadas por el personaje representado.

También en el gótico, donde el catedrático **Joan Sureda** define la época de **Gozzoli** a **Ghirlandaio** como *el tiempo de los narradores*. Retablos, frescos y tablas plenos de cotidianeidad y anecdotismo; cuadros que entienden la secuencialización representando figuras y tiempos simultáneos en un espacio común, práctica en la que destacan títulos como *El tributo de la moneda* de **Masaccio** y perfeccionan pintores flamencos como **Hans Memling**. Incluso se encuentra en

obras ya renacentistas como el *Martinio de San Mauricio* de **El Greco**, época donde también se representan episodios en base a retablos, como los de **Paolo Ucello**, y en la que sobresale la dinámica narratividad de las escenas populares de **Bruegel**.

Narratividad, expresividad y movimiento que se encuentran durante el siglo XIX tanto en los grabados de **Daumier** -que incorporaban textos-, como en las alerías de **Doré**, la denominada pintura *histórica* o diversos aguafuertes y pinturas costumbristas de **Goya**, que también nos lega esa secuencia narrada en seis imágenes antecedentes de las viñetas titulada *Captura del bandido Maragato por el monje Pedro de Zaldivia* en 1807.

En tan brevísima glosa -susceptible de ocupar el artículo entero- hemos obviado culturas más ajenas conceptual y geográficamente, pero quede constancia de manifestaciones equivalentes en los ámbitos de los pueblos precolombinos y coloniales, de las culturas africanas o caribeñas y de las antiguas civilizaciones china y coreana. Con espe-



© Pablo Picasso. Viaje a París



cial incidencia en la historia del arte japonés durante los períodos de Heian, Kamakura, Muromachi y sobre todo Edo, cuna del hoy popular Ukiyo-e.

Por supuesto, el Pop

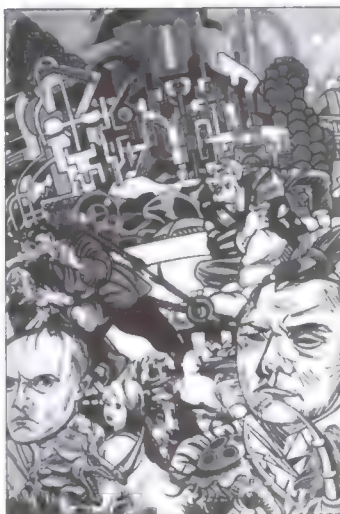
Si bien con el Pop-Art cristaliza la incorporación oficial del cómic a la pintura, se encuentran precedentes aislados desde 1924 como **Stuart Davis** y su *Lucky Strike*, la serie de collages de **Ad Reinhardt** *How to look comics* en 1947 o el Superman expresionista de **Phillip Pearlstein** en 1952. Incluso los grabados de **Picasso** titulados *Sueño y mentira de Franco*, auténtica historia narrada en viñetas y con textos al pie.

Pero sería **Richard Hamilton** el que incluyera una portada de *Young Romance* en su collage de 1956 *Qué es lo que hace a los hogares de hoy tan diferentes, tan atractivos* entre una serie de objetos y tecnología de la época. Ya que el Pop contempla temas que, debido a su nivel cultural y a las asociaciones que conlleva, parecían imposibles de tratar en el arte: cine, publicidad, elementos de consumo..., por supuesto, cómics. Y lo representa de forma literal. Lo que no significó, por cierto, un ascenso de la historieta al recinto del arte. De hecho, sus dos representantes más notorios, **Andy Warhol** y **Roy Lichtenstein** sienten fascinación por las superficies puras, tanto a nivel pictórico como cultural, lo que constituye la quintaesencia de la iconografía Pop. **Warhol**, tras plasmar a Dick Tracy, Superman y Popeye a principios de los 60, abandonó las imágenes de cómic para pasar a otros objetos de la cultura popular. Mientras **Lichtenstein**, que -aparte de Popeye, Mickey o Dagwood- pintó numerosas viñetas de tebeos bélicos y de romance de serie B hasta inicios de los 70, elegía el cómic por su carácter estereotipado; lo que le fascina en ellos no es la mano del autor sino la intervención de la máquina. Según **Lawrence Alloway**, sus cuadros subrayan *la artificialidad de la comunicación, la discrepancia entre el significante y el referente*.

Hasta mediados de los sesenta la historieta suscitó también el interés de una larga nómina de artistas: **Ed Ruscha** y sus collages con Dick Tracy o Little Orphan Annie, **Oyvind Fahlstrom** con Krazy Kat, **John Wesley**, **Allen Jones**, **Claes Oldenburg**, **Paolozzi**, **Peter Blake**, **Philip Guston**...

La Figuración al poder

Con reconocidas influencias pero claramente eclipsado por el movimiento Pop, surge en Francia también a



© Erró. *Homage to Bekman*

principios de los 60 la Nueva Figuración, como reacción a la abstracción lírica y contra la respetabilidad del *buen gusto*, que ya en la 4ª Bienal de París reivindica en la pintura el factor tiempo.

Así, **Bernard Rancillac** elige, según **Jean-Louis Pradel** *el mal gusto de hacer surgir a unos héroes interpestivos de tebeo en el centro de una paleta que es una fiesta*. **Erró** y sus grandes puzzles entrelazan con humor y violencia todo tipo de tópicos: literatura, caricatura, publicidad, erotismo, viñetas de cómic... **Hervé Telemáque** utiliza bocadillos y personajes de historieta con un estilo cercano a la línea clara para aludir a temas cotidianos no exentos de compromiso político. Y el iconoclasta español, a la sazón exiliado, **Eduardo Arroyo**, compone una pintura narrativa y de colores planos que abarca ciclos temáticos a menudo con personajes recurrentes y títulos o temas paródicos propios del cómic o la novela barata.

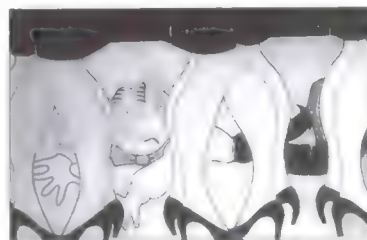
Habrà una segunda generación, que lucha contra la ofensiva de vuelta al orden posterior a mayo del 68, y una tercera durante los 80 bautizada como Figuración Libre. Recluida fuera de las galerías e instituciones, reivindica la espontaneidad, la cultura de masas y las mitologías más extravagantes y ajenas al mundo del arte. Entre sus referentes, el cómic, el rock y el punk. Son autores como **Hervé di Rosa** con sus personajes burlescos de estética caricaturesca y plenos de expresividad y dinamismo. Como **Robert Combas** y sus pinturas abigarradas que hablan de la sociedad, la sexualidad y la violencia, que dice sentirse libre con la historieta. También como **Francois Boisrond** y como **Remy Blanchard**.

Actualmente perviven autores adscritos a la Figuración Libre, detectándose la influencia del cómic en fir-

mas como las de **Eric Raspaut**, **Fifax**, **Anto** e **Isabelle Gotkiewicz**.

As times goes by...

Décadas posteriores al Pop trajeron restos de la resaca junto a nuevos planteamientos al respecto. Entre los primeros, **John Wesley** ha depurado sus conceptos hasta la actualidad, insistiendo con su dibujo de línea precisa, colores planos y estética fría en personajes de Popeye y, sobre todo, la serie *Blondie*, donde Dagwood actúa como irónico reflejo de la ineptitud y mediocridad del americano medio. **Jim Nutt** retrataba desde mediados de los 60 con el grupo *Hairy Who* las obsesivas tensiones de la relación entre sexos y a finales de la década pinta sobre plexiglás imágenes bizarras e impactantes con afilada estética de *cartoon*. El belga **Alechinsky** formó parte del grupo Cobra y en sus cuadros de los 60 acostumbraba a rodear una gran pintura expresionista central de numerosas viñetas a blanco y negro. Igualmente se encuentran rastros del llamado noveno arte en producciones



© John Wesley. *Disaster at the club dance*

de los 70 como las de **Karl Wirsum**, **Robert Rauschenberg**, **Elizabeth Murray**, **Edward Allington** o **Mike Kelley**.

Citado a menudo como figura del revival psicodélico de los 80, las pinturas multicolores con personajes de dibujos animados de **Kenny Scharf** acusaban la influencia confesa de **Warhol**. En esta década sobresale igualmente **Ronnie Cutrone**, cuya utilización conjunta de, por ejemplo, El Pájaro Loco y La Pantera Rosa con imágenes de corte religioso implica



© Jim Nutt. *No so fast!*

para **Sheena Wagstaaf** ni más ni menos que la representación alegórica de la batalla entre el bien y el mal.

Por su parte **Richard Bosman**, desgajado de la rama norteamericana del Neoexpresionismo, declara: *...pero el trampolín de mis imágenes de mitos modernos no es solo la literatura, sino los comic-books, las películas y las revistas.. como evidencia largamente su producción de los años ochenta. Y se podría añadir una extensa relación de firmas que durante la misma década se sirven de la historieta como referente polisémico y multiuso: Douglas Walker, Suzan Pitt, Jeffrey Dennis, Roger Brown, Steve Gianakos, Richard Prince y un dilatado etcétera.*

¿Escuela Valenciana?

Diríase que la vitalidad creativa de la historieta levantina se extiende al terreno de la pintura. Ya desde el **Equipo Realidad** -Valencia, 1967-1976 -, en cuya *Anunciación* aparece Superman, al célebre **Equipo Crónica**,



© Equipo Limite. *Ensalada de pepino en el colegio femenino*

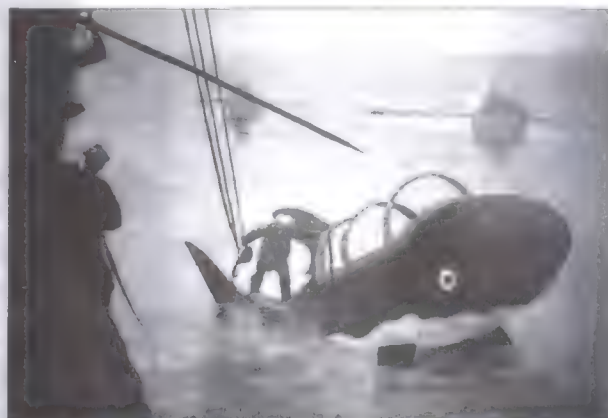
Equipo Límite, compuesto por **Carmen Roig** y **Esperanza Casas**, cuyos brillantes colores coquetean con el kitsch y una lúdica estética de lo cutre. Por lo que mezclan sin rubor imágenes publicitarias y estampas religiosas o infantiles con dibujos manga y viñetas eróticas o de superhéroes. El castellonense **Amadeo Gonzalo**, por su parte, incluye en su pintura aquellos referentes que formaron parte de su

También **Angel Mateo Charris** -cartagenero ligado sobremedida a galerías valencianas- reconoce al cine y al cómic entre sus experiencias formativas: *De todas formas, siempre le añado un punto de ironía al tema y le quito carga profunda afirma.*

Por lo que propone con su figurativismo narrativo experiencias y viajes donde por igual se hallan referencias a Carpana que a Tintin.



© Equipo Crónica. *Los soldados de Bretón*



© Angel Mateo Charris. *Lógica borrosa*

formado también en Valencia en 1964 por **Manuel Valdés** y el fallecido **Rafael Solbes**. Constituyeron éstos según **Carmelo Hernández** un *bisturi afilado para la disección de la estructura sociopolítica española y para su pretendida vanguardia artística y es en sus series del 64 al 71 donde contraponen la iconografía de los medios de comunicación de masas con elementos de la high culture buscando la sátira por vía de asociaciones casi surrealistas; entre ellas, el Guerrero del Antifaz, personajes Disney o soldados de Caniff y Hazañas Bélicas junto a pinturas de Velázquez, Picasso, Magritte o El Greco. Ya en la década de los 90, destacará otra pareja valenciana, si bien su elección de imaginaria procedente del comic obedece a una ironía más provocadora; se trata del*

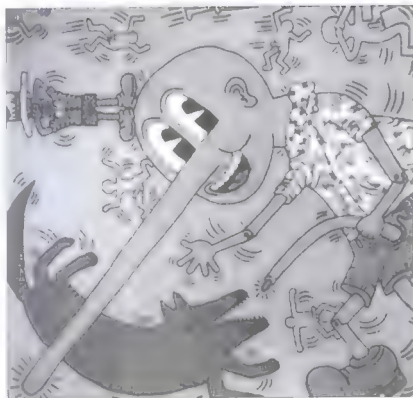
aprendizaje cultural y vital: cine, fotografía, revistas, música, historietas...Pagan Lee, Miss Lace o El Coyote de Batet aparecen en sus cuadros. Y, sobre todo su confeso personaje-fetich: Zarpa de Acero.

Del subterráneo a la galería

Diversos artistas neoyorquinos de los años 70 y 80 describen una trayec-



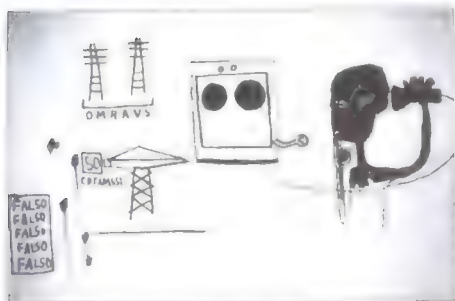
© Amadeo Gonzalo. *Zarpa de Acero*



© Keith Haring. Pinocho

toria que comienza en el graffiti de los vagones de metro y las fachadas de barrio para desembocar en galerías internacionales de alto standing. Es el caso de **Keith Haring**, fallecido a causa del SIDA en 1990, que plasmaba tanto a Mickey o Los Pitufos como personajes propios: Atomic Baby, Dogman o la preñada bailarina. Eran figuras planas, expresivas y de vivos colores a modo de alegorías sexuales, políticas y combativas. También naves espaciales, cabezas de perro, escenas de erotismo descarado y naïf o seres antropomórficos: según **Giani Romano**, el imaginario infantil cargado de saber metropolitano.

O el haitiano-portorriqueño **Jean Michel Basquiat**, cuya fulgurante carrera antes de morir víctima de las drogas a los 27 años comienza con los desafiantes dibujos de sus graffiti firmados SAMO -acrónimo de *Same Old Shit*-. Sus agresivos contenidos de reivindicación racial mezclaban influencias del arte africano y caribeño, el dibujo infantil y el comic. Tan incomprendido como ensalzado, el expresionismo feista de sus cuadros solo era un reflejo de la realidad brutal de la



© Jean Michel Basquiat. Omraus

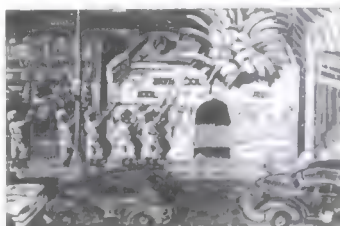
calle. No era infrecuente hallar en su obra bocadillos, textos, una expresividad caricaturesca hasta la distorsión y distintos códigos gráficos propios del lenguaje del cómic.

Aunque con menor repercusión, cabe mencionar igualmente la obra de **Crash** -**John Matos**- y de **Rammellzee** en tanto que artistas procedentes del graffiti que incorporaron estética y elementos propios de la historieta...

Entre los que nunca accedieron a las grandes galerías -la mayoría hispanos y negros- se encontraban autores-personaje que firmaban como **A-One**, **Futura**, **Noc 167**, **Blade**, **Lady Pink**, **Blast**, **Quik** o **Dazé**. Con protagonistas y escenas propias o recreando viñetas ajenas: Betty Boop, Howard the Duck, espada y brujería, personajes de **Vaughn Bodé**...

Cultura chicana, etnias latinas

Desarrollada en Los Angeles durante los 70 y 80 sobre todo por el Movimiento Chicano, con soportes como la pintura, la serigrafía, el cartelismo y, particularmente, las pinturas murales, representa tanto una crónica cultural como un testimonio alternativo;



© Frank Romero. Death of Ruben Salazar

su temática incluye la vida familiar, la calle, la imaginaria religiosa y la reivindicación sociopolítica y racial. Además del Pop y la propia cultura popular mexicana, cierta estética de historieta y algunos recursos del medio -división en viñetas, expresividad, cartuchos de texto, efectos cinéticos- se filtran en las obras de, por ejemplo, **Willie Herrón** y **Gronk**, **David Rivas Botello**, **Carmen Lomas Garza**, **Frank Romero**, **Yreina Cervantez** o **Arturo Urista**.

Defensores de la identidad cultural, a la hora de crear sus propios héroes, paradójicamente, determinadas obras traslucen una inconsciente pero indudable contaminación de los modelos de superhombre del comic-book norteamericano.

Por lo que se refiere a Cuba, los pintores de los 80 y 90 recurren con cierta periodicidad al lenguaje del comic: bocadillos, movimiento, personajes, estética, signos gráficos... Lo que, junto con el *bad painting*, viene a formar parte de su cuestionamiento al discurso político y moral; también de una visión irónica sobre el arte y los mitos occidentales. En opinión de

Osvaldo Sánchez, esta elección puede estar referida a la prominencia del héroe como eje del relato, a la contextualización extrema de la anécdota y al desenfadado con que puede ser emplazado el absurdo de una circunstancia. A tal efecto se encuentran ejemplos puntuales en la obra de **Carlos Cárdenas**, de **Consuelo Castañeda**, **Flavio Garcandía** o **José Bedía**, y en menor medida en la de **Mendive**, **Rubén Torres Llorca** y el Grupo Puré.

Helter Skelter y los noventa

Quizá representativa de la incidencia del medio en el arte americano de la pasada década -tanto como del sentir general de reflexión y desencanto-, resulta significativa la presencia de la historieta en la exposición **Helter Skelter. Arte en Los Angeles en los 90**, comisariada por **Paul Schimmel**.

David Pagel comentó a propósito del evento, los comics adquieren vida en las pinturas tridimensionales del sueño americano, irremediamente fracasado. Así, en *Where did I go wrong?* **Llyn Fouikes** pinta a un Superman/Clark Kent desalentado leyendo un titular de prensa sobre la guerra. Los dibujos a tinta de **Raymond Pettibon** componen narrativas fragmentadas que mezclan imágenes de cine negro, chistes, baseball, trenes, surf, Cristo, Batman o **Reagan** con fragmentos elípticos de texto de procedencia varia. Como viñetas de comic, los cuadros del ex-underground **Robert Williams** despliegan una revulsiva estética del caos plena de fantasía apocalíptica, destrucción y demonios modernos.

Jim Shaw y **Benjamin Weissman** aportan tres historias simultáneas en una gran viñeta a blanco y negro, **Megan Williams** captura el movimiento mediante efectos cinéticos y **Victor Estrada** pinta niños de tebeo que se mutan en figuras tridimensionales.

Al margen de la exposición, otros muchos autores de los 90 incluyen al comic entre sus recursos básicos. Como **Art Keller** en su serie *Práctica socio-cultural* que protagoniza La



© Art Keller. Práctica sociocultural

Cosa, si bien desde 1968 acostumbra a utilizar viñetas para intercambiar los textos de sus bocadillos con los de revistas de arte; divergencia llevada al extremo en sus obras más recientes, donde se sirve del cómic pornográfico.

Como **Sue Williams** y su radical denuncia del humillante rol sexual femenino a base de agresivos dibujos y textos entremezclados en el cuadro, de un humor negrísimo y machista con imágenes extremadamente explícitas.

También como el argentino **Pablo Schugurensky** en su primera etapa, con el juego metalingüístico de sus viñetas pobladas de personajes conscientes de tal fragmentación del espacio. O como las composiciones multimedia de **Jane Quick to See Smith**, **Deborah Small** o **John Kessler**, las interpretaciones de **Syd Mostow** -que retrata a ..Mortadelo-, de **Peter Saul**, **Sigmar Polke**, **Pablo Echaurre**, **Alighiero Boetti**, **Sybil Andrews**...

Entre las más recientes aportaciones se encuentran obras de **Charles Guilbert**, **C.W. Carson** y sobre todo los dibujos de **Matt Kutz** o los deliciosos personajes de la californiana **Caia Koopman**.

Made in Spain

Además del ya mentado fenómeno de la España mediterránea, el acceso del cómic a los lienzos queda patente además en autores colindantes con la posmodernidad y la movida madrileña, caso de cuadros de **Pérez Villalta** como *Personajes a la salida de un concierto rock* -1979-, asimilable fácilmente por estética y contenido a más de una viñeta de la por entonces naciente El Vibora.

En los 80 destacará la figuración pospop de **Patricia Gadea** con su iconografía de historieta y lo que **Calvo Serraller** denominaba *chispa narrativa*.

También aparecen puntualmente personajes o recursos del medio en la obra de **Fernando Bellver** -*Madonald*, 1987 -, **Pedro G. Romero** -*Franz de Copenhague*, 1989 -, **Andrés Nagel**, **Fernando Bermejo**, **Saulo Mercader** o los 20 oleos sobre Rip Kirby que **Miguel Angel Sánchez Morón** expone en la madrileña Galería Moriarty.

En la ya finiquitada década de los 90, y al margen de ocasionales préstamos de las viñetas por parte de artistas consagrados como **Xesús Vázquez** o **Ignacio Iturría**, persiste en los autores más novedosos una querencia intermitente por la narrativa dibujada, como evidencia visitar las sucesivas edicio-



© Xesus Vázquez. *Chatt el Arab*

nes de ARCO. En las más recientes - y obviando a los referidos **Charris**, **Limite** o **Gonzalo**- cabe citar las féminas de **María Luisa Sanz**, casi arrancadas de las páginas de Shanna o The Phantom, el multitudinario banquete pintado por **Santi Tena** donde se agolpan Superman, Obelix, Tintin, el Joker...y la serie presentada por **Chelo Matesanz** en la galería Espai Lucas, cuadros con personajes, ideogramas y efectos cinéticos de una autora que ya había acudido en anteriores exposiciones al recurso del contraste entre el comic infantil y las manifestaciones sexuales compulsivas, si bien sustituyendo por edredones el habitual sopor de la tela y el bastidor.

Trasvase de autores -epílogo inconcluso-

Determinados artistas, en fin, sienten la necesidad de prolongar su experiencia narrativa más allá de la incorporación del cómic a su producción pictórica y se adentran directamente en el medio. Campo todavía por documentar a fondo, se registran en cualquier caso puntuales ejemplos ya desde los inicios del mismo.

Así, el pintor **George Lukes** dibujó su versión de Yellow Kid en 1897 para el *New York Pulitzer* cuando **Richard Outcault** se trasladó al *Journal*. **Lyonel Feininger** inicia su carrera como dibujante satírico en el semanario parisino *Le Temoin* -en el que colabora **Juan Gris**- y dibuja en 1906 para el Chicago Tribune las series *The Kinder-Kids* y *Wee Willie Winkie's World* antes de pasar a formar parte de la Bauhaus alemana. **Philip Guston** dibujaría caricaturas para Los Angeles Times en 1930 y **Eduardo Urculo** historietas de género para el asturiano La Nueva España durante 1957. Mientras permanece la exposición *The Street* en Nueva York-1960- autores como **Claes**

Oldenburg, **Jim Dine**, **Red Grooms** o **Dick Higgins** realizan cómics en la multicopista de la galería.

Durante la segunda mitad de la misma década el ya mencionado grupo *Hairy Who* produce al menos cuatro catálogos de comics para acompañar otras tantas exposiciones. Sin olvidar que en 1965 el propio **Miró** realiza una portada para la revista catalana de historietas *Cavall Fort*.

Ejemplos de publicación monográfica son *Canaille* de **Maurice Lemaître** en 1968, *Ubu Roi* de **Matta** en 1982, *Les batailles de Combis* de dicho autor en 1987 y *Factors in the scope of the distance* de **Lawrence Wiener** en 1984, que toma como modelo los álbumes de Tintin. Con esta fecha **Douglas Huebler**, en cambio, optó por la tira seriada en *Crocodile tears* para Los Angeles Weekly.

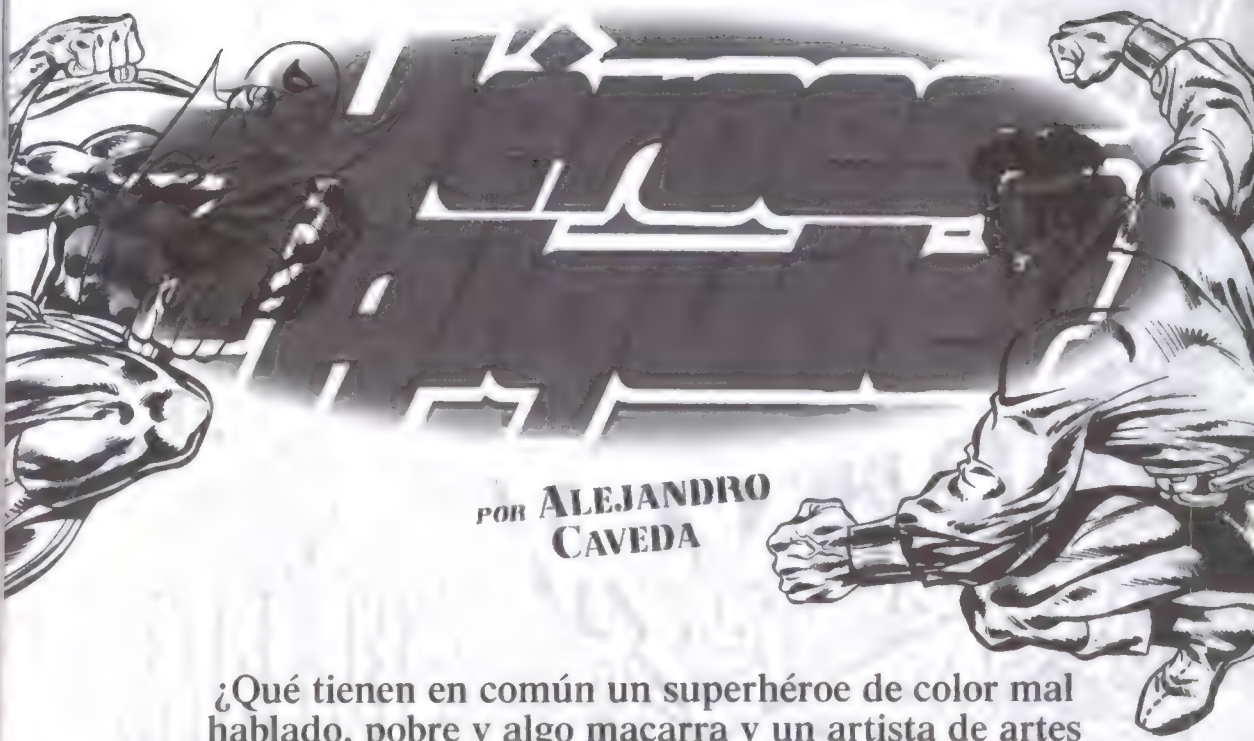
Particularmente significativa resulta la experiencia de la revista *Madriz* -



© David Wojnarowicz. *7 miles a second*

1984-87 - por la incorporación de pintores más o menos emergentes como **Jorge Arranz**, **Bellver**, **José Manuel Nuevo**, **Julio Cebrián**, **Luis Serrano** e incluso **Pérez Villalta**.

Y, por último, deviene casi emblemático el comic-book que, en colaboración con **James Romberger**, realiza el polémico **David Wojnarowicz** tras serle diagnosticado el SIDA en 1988; titulado *7 millas por segundo*, reflejó en sus páginas un testimonio de la incidencia psicológica y social de la enfermedad tres años antes de su fallecimiento.



POR ALEJANDRO
CAVEDA

¿Qué tienen en común un superhéroe de color mal hablado, pobre y algo macarra y un artista de artes marciales WASP, rico, tímido e introspectivo? Nada, aparentemente; y sin embargo, la pareja formada por Powerman y Puño de Hierro fue uno de los dúos más originales y consolidados del cómic de los últimos años, que reciente -y brevemente- recuperó la gloria de antaño gracias a la eficaz labor de John Ostrander -guión- y Pascual -Paschalis- Ferry al dibujo. Ahora que el segundo volumen de *Héroes de Alquiler* ha concluido su andadura, tanto en los USA como en nuestro país, es un buen momento para volver la vista atrás y analizar con detalle una de las mejores colecciones que se han editado en la actualidad.

Los Años Dorados

Puño de Hierro y Powerman son dos personajes fruto de la fiebre innovadora y experimental que vivió la Marvel a lo largo de toda la década de los sesenta. Los dos representaban un esfuerzo por buscar nuevas rutas dentro del trillado género de los superhéroes.

En Powerman confluyen elementos tanto del cine negro de acción tan de moda entonces -basta con recordar las películas de Shaft interpretadas por Richard Roundtree- como de las películas de ambiente carcelario típicas de la época.

Por su parte, Puño de Hierro era una amalgama de influencias que iban desde el cómic de Artes Marciales -entonces en su máximo apogeo, y que nos ha legado obras tan magistrales como el Shang-Chi de Moench y Gulacy, Los Hijos del Tigre / El Tigre Blanco, de Mantlo y Pérez, o el mismo Puño de Hierro- hasta el género de superhéroes, pasando por algunos toques de fantasía, tales como la mítica ciudad de Kun'lun, claramente inspirada en el Shangri-La de la novela *Horizontes lejanos*, de James Hilton.

Ambos personajes, además, tuvieron la suerte de caer en manos de sendos equipos artísticos de primer orden, como es el caso de Archie

Goodwin, George Tuska y Gil Kane en Powerman, o Chris Claremont y John Byrne en Puño de Hierro. Los dos últimos, en concreto, llevaron a cabo una labor fundamental en la serie, cimentando al personaje, reforzando su faceta superheroica y ampliando sus lazos de contacto con el Universo Marvel tradicional.

Sin embargo, todo su esfuerzo no evitó que la colección de Puño de Hierro fuese cancelada en su número 15 -septiembre de 1976-.

La cancelación cogió a los autores por sorpresa, en un momento en que aun quedaban varias tramas pendientes por solucionar -el enfrentamiento con la Serpiente de Acero, el asunto Bushmaster, etc.-. Claremont y Byrne aprovecharon su estancia al frente de la serie Marvel Team Up para rematar, al menos, el primero de ellos. El segundo se solventaría ya en las páginas de Powerman, en una trilogía que abarca los números 48 a 50 -dic. 77-abr. 78- de dicha colección.

Llegados a este punto es cuando cabe plantearse ¿por qué de todos los personajes Marvel existentes se escoge a Powerman como contrapartida de Puño de Hierro? A priori, es difícil imaginarse caracteres más opuestos que los de un héroe de



alquiler del ghetto chulo y sin pelos en la lengua, y un introvertido y espiritual artista de artes marciales. Uno blanco, otro de color. Uno rico, otro haciendo constantes malabarismos para salir adelante.

Tan sólo **Claremont** y **Byrne** vieron las posibilidades que esto ofrecía. Pese a sus diferencias, la personalidad de ambos personajes se complementaba perfectamente.

Cada uno poseía algo que le faltaba al otro. Powerman ponía la nota práctica, irónica, del hombre de la calle, mientras que Puño aportaba algo de elegancia y profundidad a la vida de Luke Cage. Además, la trama del asunto Bushmaster encajaba perfectamente en la línea argumental que en ese momento se estaba desarrollando en Powerman.

Es por ello que partir de ese nº 50 la colección se rebautiza como Powerman & Iron Fist: Heros for Hire. **Claremont** y **Byrne**, cumplida su labor, dejan la serie y tras varios números de transición se establece un nuevo equipo artístico formado por la guionista **Mary Jo Duffy** y el dibujante **Kerry Gammill**, con ocasionales colaboraciones de **Trevor Von Eeden**, **Rudy Nebres**, etc.

Duffy realizaría una gran labor durante los 28 episodios que duró su estancia al frente de la colección: desarrolló muchos de los cabos sueltos del pasado de Powerman y Puño; reforzó su vinculación con el resto de los personajes de la editorial y en concreto con el emergente universo mutante.

Además, desarrolló un amplio elenco de secundarios, algunos ya existentes, como Colleen Wing y Misty Knight -las Hijas del dragón- o Bob Diamond -sparring de Danny y antiguo miembro de los Hijos del Tigre-; y otros creados ex profeso para la serie, como El Águila -una especie de versión hispana de El Zorro-, lo que enriquecía las posibilidades argumentales al no descansar todo el peso de la serie sobre dos únicos protagonistas.

El tono de esta oscilaba entre las historias de



El primer volumen de *Héroes de Alquiler* concluyó su andadura en el número 125, y lo hizo de forma expeditiva, con la muerte de un personaje tan emblemático como Puño de Hierro.

Los años perdidos

En su momento, la cancelación de la serie fue objeto de todo tipo de críticas y protestas; sin embargo, la muerte de Puño de Hierro cerraba cualquier posibilidad de una nueva reunión del equipo, por lo que Powerman tuvo que conformarse con un nuevo título -Cage- en solitario, donde se intentó relanzar al personaje convirtiéndolo en una especie de mercenario de altos vuelos.

Y entonces intervino **John Byrne**, el dibujante de Daniel Rand/Puño de Hierro por excelencia. **Byrne** era uno de los descontentos con la solución final aplicada al personaje y, en colaboración con su colega **Roger Stern** -otro gran conocedor de la historia del Universo Marvel- había urdido una sólida trama para rescatar a Puño del limbo de los personajes olvidados.

Tan sólo necesitaba una colección donde poder desarrollarla, y la oportunidad le llegó durante su estancia al frente de Namor. La búsqueda de Puño de Hierro se prolongó durante 10 números, desde el 15-jun. 91- al 25-abr. 92- USA y, para el gusto del que esto escribe, se trata de una de las mejores y más convincentes resurrecciones jamás vistas en los cómics, incluso para los estándares del Universo Marvel, donde no puedes dar a nadie por muerto hasta ver su cadáver e, incluso entonces, cabe mantener la duda razonable.

Para dar a conocer al personaje a todos los lectores nuevos Marvel optó por incluir a Puño en todo tipo de macrosagas como *Matanza Máxima* -Spiderman- o *El árbol del conocimiento* -Daredevil-, al tiempo que protagonizaba sus propias aventuras dentro de la colección genérica Marvel Comics Presents.

Sin embargo, se notaba que los guionistas no tenían una idea clara de que enfoque darle al personaje. Puño era un héroe clásico de los setenta, arrojado de repente a un mundo de héroes expeditivos, de mirada torva y dientes apretados.

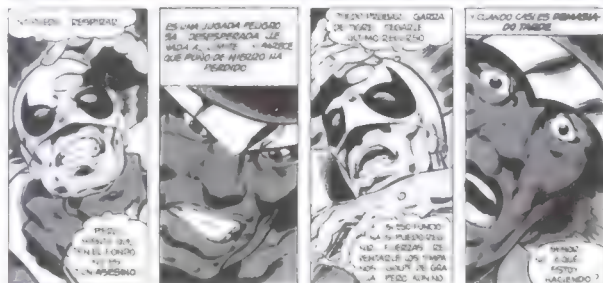
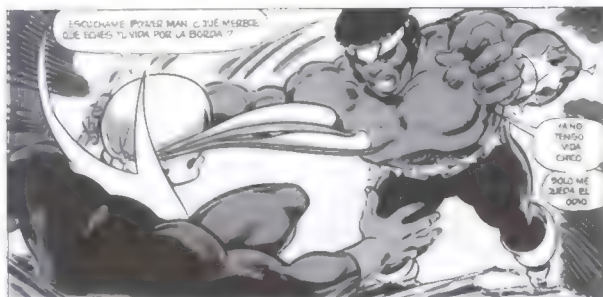
Arriba: viñetas de *La manita viene a Manhattan*, por

Duffy & Gammill en Power Man Nº 2, en la edición de 1983 de Surco
Izquierda: viñeta de *Furones en Broadway*, por **Duffy & Von Eeden & Springer** en Power Man Vol 1 Nº 18 de editorial Vertice, 1979



corte urbano y realista -tipo Powerman- y otras de carácter más aventurero y fantástico -más propias de Puño de Hierro-. Así pues, la variedad, el ingenio y la frescura fueron elementos característicos de la colección durante toda esta etapa.

Pero todo lo bueno se acaba, y **Duffy** abandonó la serie en su nº 84. Tras ella llega una toda una pléyade de guionistas entre los que cabe destacar a un primerizo **Kurt Busiek** y a **Jim Owsley** -más conocido como **Christopher Priest**, actual guionista de *Pantera Negra*-.
Así y todo, la colección no cayó por falta de ventas sino víctima de la reestructuración a la que **Jim Shooter** sometió a la Marvel a mediados de los 80, con motivo de la creación del Nuevo Universo.



Durante un breve período, la personalidad de Danny pareció tomar ese rumbo en una indigesta saga titulada *El libro de los cambios*, donde **Joey Cavalieri** -habitualmente, un guionista capaz- trató de actualizar al personaje endureciendo su carácter, sacándolo de su entorno habitual e introduciendo nuevos secundarios, transformación que culminó con el primer cambio de uniforme de Puño en su historia, adoptando un horrible look a medio camino entre un bailarín de ballet experimental y una Drag-Queen del carnaval de Río de Janeiro.

Afortunadamente, semejante disparate no prevaleció y en el Anual nº 3 de Namor -1993- o en el cross-over Spiderman-Puño de Hierro -Spider-Man nos. 41-43, dic. 93 a feb. 94- nos encontramos al Daniel Rand de siempre.

En este momento, incluso, se habla de una nueva colección de Puño de Hierro a cargo de **J.M. De Matteis** y **Jae Lee** -responsable del apartado gráfico del antedicho cross-over... proyecto que, por desgracia, no pudo ser.

No cabe duda de que ambos autores habrían hecho maravillas con el personaje, pero **Jae Lee** abandonó Marvel por Image, al tiempo que **De Matteis** se involucra en el nuevo proyecto Strange Tales. Por otro lado, en Marvel comenzaba a especularse con la posibilidad de resucitar el concepto de los Héroes de Alquiler.

A este respecto, los caminos de Luke y Danny ya se habían cruzado poco después de la resurrección de este último, en el número 12 de Cage. Volverían a repetir en el Spider-man Unlimited nº 13, prólogo a una miniserie de dos números de Puño de Hierro en la que **James Felder** y **Robert Brown** cerraban el círculo abierto con el regreso de Daniel Rand, despejando el camino a la reunión por todo lo grande del viejo equipo.

Una nueva era de Grandeza

A mediados de los 90 la Marvel ensayó diversas fórmulas para relanzar y elevar el nivel de ventas de algunas de sus colecciones, como fueron la *Marvelution* o el proyecto *Heroes Reborn*, por el que Marvel cedía por un año algunos de sus personajes punteros a los estudios de **Jim Lee** y **Rob Liefeld**.

Para rellenar el hueco dejado por estos perso-

najes en la continuidad oficial, se decidió dar una oportunidad a nuevas series -Thunderbolts- así como rescatar viejas glorias del pasado Marvel como Kazar o los Héroes de Alquiler.

Sin embargo, no todo fue tan sencillo. En un principio, la idea original era relanzar otro grupo de culto de la editorial como eran Los Defensores.

A tal fin, se había contado con **Roger Stern**, exguionista de *Amazing Spiderman*, *Capitán América* o los *Vengadores*. De los Defensores se pasó a los *Power Corps* y, finalmente, a los *Héroes de Alquiler*.

Por el camino, también cambió el equipo creativo, que pasó a manos de **John Ostrander** y el dibujante español **Paschalis** -entonces, todavía **Pascual-Ferry**.

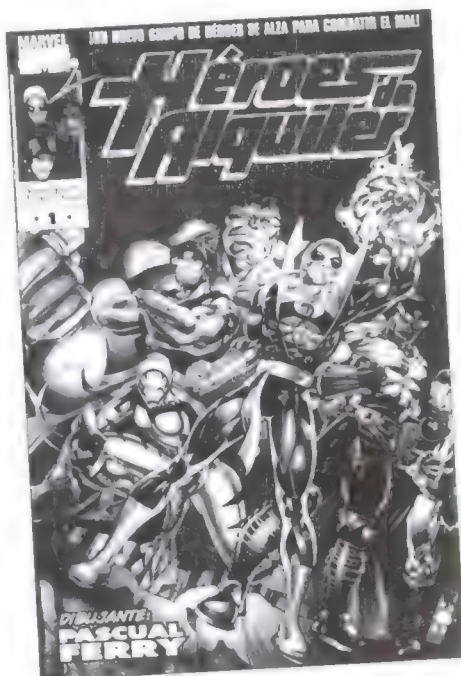
Ostrander era un guionista llegado desde la *Distinguida Competencia*, que había evidenciado su capacidad en series como *Spectre*, *Hawkworld*, *Escuadrón Suicida* o, ya en la Marvel, *Punisher* -para más información, consultar el artículo dedicado a este personaje en el número siete de *dLV*-.

Por su parte, **Ferry** fue uno de tantos españoles, como **Pacheco** o **Larroca**, que lograron dar el salto a la *Casa de las Ideas* gracias a su labor en la Marvel UK en series como *Plasmer*, que apenas habían revelado una fracción de su talento. Aunque al principio la elección de **Ferry** despertó ciertos recelos, con el tiempo se reveló como un gran acierto.

Salvo tres fill-in por motivos muy puntuales, el tandem **Ostrander-Ferry** se mantuvo al frente de la colección durante los 19 números -jul. 97 a en. 99- que duró, y es evidente que tenían cuerda para más. El cierre de la colección les privó de desarrollar todo lo que tenían en mente para los personajes y, a nosotros, de disfrutar con ello, ya que la serie había ido ganando en calidad número a número.

El primer año

Ostrander se planteó los 12 primeros episodios como una gran saga en la que el nuevo equipo de los Héroes de Alquiler se enfrentaba al Amo



Arriba: viñetas de *Corazón de piedra* por **Claremont & Byrne** en la edición de 1991 de *Forum* correspondiente al *Mand'iron First* Nº 48 USA



del Mundo -aquel villano creado por **John Byrne** en las páginas del Alpha Flight-; sin embargo, este primer año de la serie puede subdividirse en tres periodos claramente diferenciados.

El primero estaría compuesto por los 4 primeros números -jul. a oct. 97- que no tienen otra función que la de presentar la nueva formación del grupo, que pasa de dos a cuatro miembros fijos con la incorporación del Caballero Negro y un nuevo -mejor dicho, nueva- Tigre Blanco, que no tiene nada que ver con su predecesor, ya que su origen está vinculado -como se descubrirá más adelante- al Alto Evolucionador.

Otro cambio importante es que los Héroes de Alquiler ya no son independientes, sino que *trabajan* para Oracle Inc., la empresa de Namor, propietaria de Industrias Rand.

Danny será el Jefe del equipo en las misiones de campo, pero el representante al mando a partir de ahora será Jim Hammond, la primera Antorcha Humana.

Para ser sinceros, este primer arco argumental resulta bastante pobre. Es una aventura rutinaria, con mucha acción pero poco contenido. Tan sólo pretende presentar a los personajes y poco más.

También hay que tener en cuenta que **Ostrander** está trabajando con un argumento heredado de **Stern**, pensado en principio para un grupo distinto.

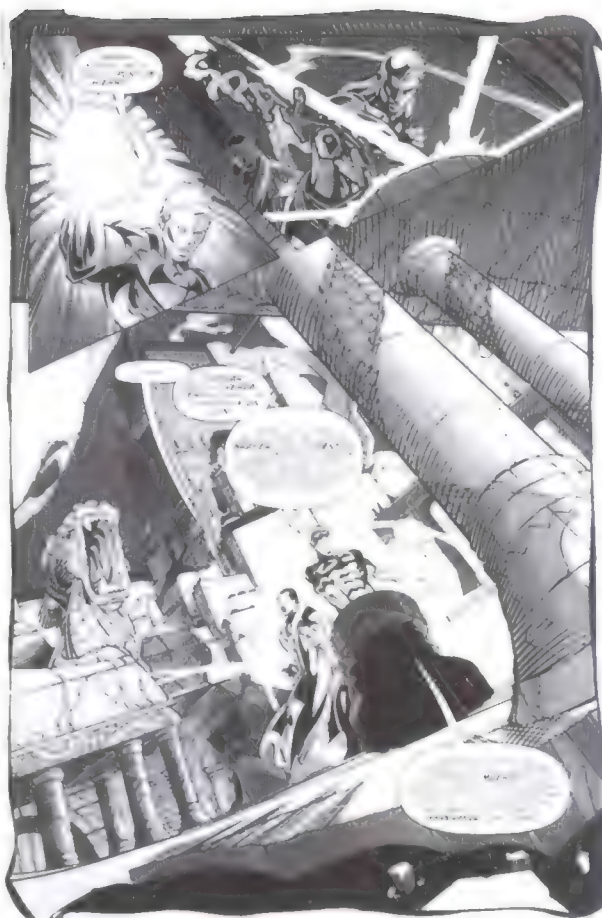
El auténtico despegue de la colección se produce en el número 5 -nov. 97-, primero de una trilogía titulada *Lazos Rotos*. A partir de aquí, **Ostrander** y **Ferry** comienzan a cogerle el pulso a la trama, a hacer suyos los personajes. En estos tres números encontramos ya presentes todas las señas de identidad de la serie.

Primero, el conocimiento enciclopédico de la historia del Universo Marvel del que hace gala el colaborador de esta revista **John Ostrander** -insospechado en un guionista que ha desarrollado la mayor parte de su carrera para la DC-, y que además se esfuerza por darle a la serie un tono épico digno de la mejor época de **Lee** y **Kirby** basándose en escenarios grandiosos, batallas titánicas, personajes clásicos y a veces casi olvidados del pasado Marvel, como es el caso de los Eternos y Desviantes, el Alto Evolucionador, etc.

Ostrander, además, juega con el lector a base de preguntas, concursos, comentarios jocosos, etc., en un sutil esfuerzo por involucrarle más en la trama.

Segundo, el sentido del humor del que hacen gala los autores, con momentos tan inolvidables como el diálogo entre los dos Powerman -Cage y el villano de los Thunderbolts- del episodio 7, o la presencia de Masacre en los nos. 10 y 11 -memorable la forma en que el mercenario se cachondea del uniforme de Danny y, en especial, de sus zapatillas-.

Tercero, la presencia constante de invitados a lo largo de toda la serie. **Ostrander** y **Ferry** concibieron estos nuevos Héroes de Alquiler como un



cuarteto con cuatro miembros fijos -cinco, con Hammond- alternando con invitados ocasionales como Hulk, Hércules, el Hombre Hormiga, Hulka, Misty Knight y Colleen Wing. Masacre o Shang-Chi -nuevamente, inolvidable el chiste en portada de Masacre diciendo: *Eh, ¿alguien ha llamado a una ETT?*..

La prosa de **Ostrander** se ve reforzada con el lápiz certero de **Ferry**, que representa a los personajes con gran elegancia y fluidez de movimientos.

Hay quien en su momento objetó que el estilo de **Ferry** no encajaría en la serie, que era demasiado caricaturesco, etc. Bien, el tiempo se ha encargado de poner las cosas en su lugar.

Ferry siempre ha reconocido sentir una especial predilección por Puño de Hierro, personaje al que ha sabido representar -sus posturas, gestos, expresiones, etc.- como nadie a excepción de **Byrne**.

El autor ha destacado, además, la libertad creativa de que disfrutó dibujando esta serie tanto para escenarios como diseños de naves o vestuarios, algo que se refleja en los nuevos diseños de uniformes que hace para Powerman o el Caballero Negro. **Ferry** se atreve incluso con un clásico como es Puño de Hierro, actualizando su traje y saliendo airoso de la prueba.

Verdaderamente, se nota que los dos autores disfrutaron haciendo la serie y trabajando juntos, y esa sensación se traduce en una complicidad y frescura que el lector percibe sin problemas.

Tras el épico enfrentamiento entre Eternos y

Arriba: página de Revelaciones, por **Ostrander & Ferry** en *Héroes de Alquiler* N° 8. Edición de Forum 1998.
Abajo: viñetas pertenecientes a *«Aliados torcidos»*, de **Ostrander & Ferry** en el N° 10 de *Héroes de Alquiler* en la edición de Forum de 1999.





Arriba: viñetas de *Conflicto final*, por **Ostrander & Ferry** en *Héroes de Alquiler* y *Mercurio*, especial 1999. Edición de Forum. Abajo: portada de *Pascual Ferry*, para el N° 3 de *Puño de Hierro*, en la edición de Forum de 1999.

Desviantes **Ostrander** decide dar un respiro a la serie para preparar el enfrentamiento final entre los Héroes de Alquiler y el Amo del Mundo.

Para ello, ha ido dejando caer sutilmente pequeñas dosis de información -el posible juego sucio de Luke, el misterio detrás de los motivos de Puño al reunir de nuevo al grupo, el objetivo final del Amo, etc.- con el fin de enganchar al lector.

Ahora le ofrece un descanso con una aventura en dos partes -números. 8 y 9- en la que los caminos de Puño y Cage se van a cruzar con el Castigador -personaje que, como ya hemos comentado, **Ostrander** trabajó antes de su paso a esta colección-.

Señalar que aquí **Ferry** se permite un pequeño chiste personal, al asemejar las facciones de Frank Castle con las suyas propias.

Por otro lado, aumenta el plantel de secundarios con la incorporación de Mrs. Arbogast como secretaria del grupo -papel que antiguamente desempeñaba para Tony Stark- y Jennifer Walters, a.k.a. Hulk, como representante legal del grupo.

Tras este intervalo con el Punisher los Héroes de Alquiler deben enfrentarse a una de las mujeres más duras de la Marvel: Marta Plateada y su grupo salvaje, con el fin de rescatar a un científico inventor de un nuevo arma de destrucción masiva -HdA números. 10 y 11-.

Todos ellos ignoran, claro está, que no son más que peones en el plan maestro del Amo del Mundo. Nueva reunión multitudinaria de personajes, con invitados tales como el Hombre de Arena, Paladín, Masacre o el Capi Loco, que protagonizan uno de los enfrentamientos más memorables de toda la serie.

El episodio 11, por cierto, fue el primero que no dibujó **Ferry**, ocupado con el 12, un número doble especial con el que se quería cerrar por todo lo alto el primer año de la serie.

Para la ocasión, **Ostrander** y **Ferry** echan el resto. Todo en este episodio es superlativo. El escenario: la antigua isla de Hidra.

El adversario: el Amo del Mundo y un grupo de dobles clónicos de los mismos Héroes de Alquiler. El verdadero traidor: Jim Hammond, reprogramado sin saberlo por el Amo

Un número que se cierra con la victoria final del grupo, aunque con un alto precio: Puño de Hierro en coma, tras gastar su Chi en revivir a Luke.

Tras el crescendo del número anterior, el 13 es un epílogo a la Saga, en el que **Ostrander** cierra algunos hilos argumentales y aprovecha para introducir otros nuevos. Ya en el número 12 había picado la curiosidad del lector al aludir a la amistad entre el padre de Luke y el Amo del Mundo; ahora introduce un nuevo misterio, a la vez que homenajea el episodio clásico de los Vengadores en que Scott Lang se introducía en el cuerpo de la Visión.

En esta ocasión, es el nuevo Hombre Hormiga el que se introduce en el cuerpo de la Antorcha Humana para revivirlo... ¡descubriendo que el cuerpo de Hammond y el de la Visión son virtualmente idénticos! -otro enigma apuntado por **Ostrander** y que, por desgracia, dejó colgado el cierre repentino de la serie-.

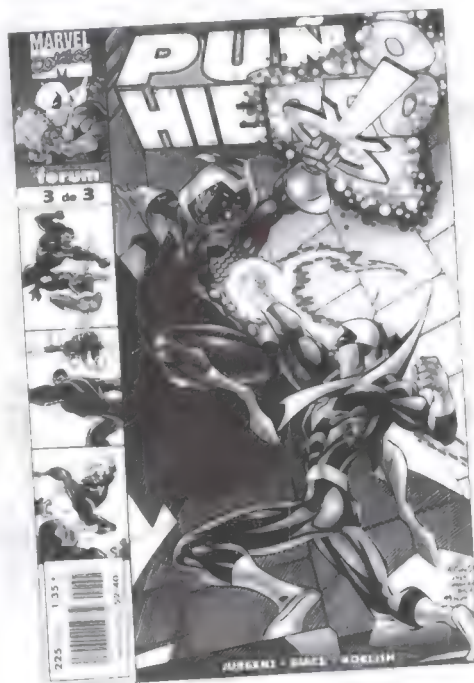
Interludio: Puño de Hierro en solitario

Es precisamente en este momento cuando, aprovechando la popularidad del personaje, Marvel decide publicar una nueva miniserie de Puño de Hierro: tres números, obra del equipo creativo compuesto por **Dan Jurgens** -guion-, **Jackson Guice** -dibujo-, y portadas a cargo de **Carlos Pacheco** y el mismo **Ferry**, que cronológicamente se ubicarían entre los HdA 13 y 15.

Esta miniserie es interesante porque en ella se ahonda en una faceta de Puño de Hierro que se hallaba descuidada en la serie colectiva: su vida privada.

Si algo se le puede achacar a **Ostrander** y **Ferry**, es no haber desarrollado apenas los personajes, ni ahondar en su pasado. Puño y Powerman aparecen siempre ocupados, inmersos en peleas y corriendo de un lado para otro.

La acción ahoga la introspección, aunque, para ser justos, es muy probable que los autores tuvieran algo en mente al respecto y que el brusco cierre de la colección frustrase sus proyectos.



En todo caso, **Jurgens** -autor apreciado y denostado a partes iguales- hace todo un ejercicio de recuperación histórica de Puño, recuperando viejos villanos y personajes de la época **Claremont** -**Byrne**, además de imprimirle a sus aventuras un nuevo rumbo, casi de película a lo James Bond, con continuos homenajes a **Jim Steranko** y su trabajo en Nick Fury, agent of SHIELD, todo ello apoyado por el eficaz dibujo de **Guice**.

No deja de ser un ejercicio interesante comparar entre las dos versiones de Puño de Hierro, la de **Ostrander** -**Ferry** y la de **Jurgens** -**Guice** y, si bien me quedo con la primera -**Ferry** es, después de **Byrne**, el que mejor ha sabido retratar a Puño de Hierro-, hay que reconocer que los segundos han sabido aprovechar mucho mejor en tres números todas las posibilidades que ofrece la larga carrera de Daniel Rand.

En el otro lado de la balanza, hay que tener en cuenta que HdA es una serie coral, y que **Ostrander** se vuelca en todos los personajes por igual.

De Wundagore a Madripur

Un buen ejemplo de esto es el número 14, protagonizado exclusivamente por el Caballero Negro, para cubrir el hueco de la ausencia de Puño en su miniserie.

En el 15 el equipo se reúne de nuevo en lo que es ya la recta final de la colección con dos nuevas sagas: *Asedio de Wundagore* y *¡Desastre en Madripur!*

La primera es un cross-over en cinco partes con la colección de Mercurio, también guionizada por **Ostrander**, y que concluía en un especial fuera de colección que aunaba ambos títulos.

Aquí, **Ostrander** y **Ferry** recuperan a un personaje clásico como es el Alto Evolucionador, un tanto olvidado desde los eventos de la Guerra de la Evolución.

El resultado final es entretenido, aunque a ratos la trama peca de cansina: los autores invierten cinco números -dos de ellos con más páginas de lo habitual- en un combate que se prolonga más de lo necesario sin apenas variación de ritmo o escenario.

Mucho mejor es la siguiente historia, que reúne al equipo de Héroes de Alquiler más marcial de todos, con la incorporación de Shang-Chi, Gato, Colleen wing, Misty knight y Spiderwoman.

El objetivo de su misión les lleva a la misteriosa isla de Madripur, donde tendrán que colaborar con Lobo de Fierro para frenar los planes de conquista de un ambicioso militar chino.

Con esta saga en dos partes, el talento de **Ostrander** y el arte de **Ferry** alcanzan su máxima expresión.

¡Catástrofe en Madripur! Es una auténtica delicia, un cómic como los de antes, sólido, repleto de homenajes a clásicos como Terry y los piratas de **Milton Caniff**, y guiños al lector como el breve cameo de **Steven Seagal** durante una de las escenas de abordaje.

En estos dos números hay de todo: piratas, contrabando de obras de arte, intrigas políticas, diálogos impactantes y acción a raudales, todo ello aderezado con la puesta en escena de **Ferry**, que convierte cada pelea en un auténtico ballet de artes marciales -como es el caso de las páginas 13 a 21 del número 19-.

Por desgracia, *¡Catástrofe en Madripur!* es a la vez el culmen y el canto del cisne de la colección.



Una incomprensible política editorial encaminada a reducir pérdidas condena a la cancelación todos los títulos con ventas por debajo de los 80.000 ejemplares, independientemente del nivel de calidad o reconocimiento crítico de estos.

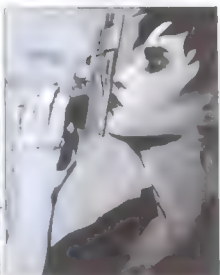
Así, Puño de Hierro y Powerman vuelven a caer por segunda vez víctimas de los fríos números y criterios editoriales.

La cancelación pilló a los autores por sorpresa, que tuvieron que liquidar la serie con una precipitada página final de despedida, dejando en el aire todos las subtramas apuntadas a lo largo de la misma: la relación entre el padre de Luke y el Amo del mundo; el misterio del cuerpo de Hammond; o el destino final de Puño de Hierro tras su pacto para fundir la realidad de Kun'lu con la nuestra.

Es posible que **Ostrander** recupere alguno de estos cabos sueltos en otra colección, e incluso se habla de prolongar el título en una serie de especiales, aunque sin fecha confirmada.

De cualquier forma, a los aficionados de ahora y siempre, nos gusta pensar, haciendo nuestras las palabras que **Ostrander** pone en boca de Puño de Hierro: *Me siento orgulloso de conocerlos a todos y agradecido de haber compartido esta senda. Puede que nuestros caminos vuelvan a cruzarse. Hasta entonces, cuidaos, pero por ahora... adiós.*

Arriba: página de 'Vendidos' por **Ostrander & Ferry** en Héroes de Alquiler Nº 19. Último número de la colección. Editado por Forum, 2000.



LA PALABRA

..... de
Jamie Delano
.....

LA SEGUNDA DE UNA SERIE DE COLUMNAS OCASIONALES SOBRE
EL LOCO TEMA DE LA ESCRITURA



EL HORROR

A sí que durante dos años has estado trabajando con un editor para desarrollar un concepto, una línea de personajes y una ambientación que pueda mantener una serie regular de cómics, por lo que esperas que sea un tiempo ilimitado.

Te has esforzado heroicamente en escarbar la demente realidad en la que vives, extrayendo y redefiniendo las vagas esperanzas, temores e ideas que nutrirán tu imaginación; has intentado atrapar tus conceptos en frases que muestren un fuerte potencial comercial y una estructura dramática lo suficientemente sólida como para convencer a la editorial de que invierta el dinero necesario para realizar tu trabajo.

Sabes que el 90% de lo que has escrito es pura basura; que la sólida estructura dramática está construida sobre las arenas movedizas de la ilusión; que las cuidadosamente planeadas ideas de presentación de la serie, son en realidad una sucesión de memeces, y que con toda seguridad cualquiera puede darse cuenta de que la maravillosa creación que propones nunca podrá ser viable en la realidad.

Pero los muy mamones confían en ti. Lo compran.

Se contrata a un dibujante que comienza a planear como mantendrá a su familia con los beneficios que tu locura promete generar. Se planifica la publicidad previa. Se disemina el título de tu obra maestra entre la comunidad artística. El trabajo se convierte en una realidad en la mente de lectores y compañeros de profesión antes de que hayas escrito las primeras indicaciones de trabajo para el dibujante o realizado una vacilante copia que aclare tus ideas.

Cuanto más te retrasas, más aumenta el peso de todas esas esperanzas sobre ti. Tienes que empezar. Tienes que acercarte a esa fea y cruda masa de barro que te planta cara, sumergir en ella tus torpes y brutales dedos y moldearla de manera adecuada, dotarla de vida, ponerla a caminar y hablar, a interactuar con el mundo...

Pero primero debes responder a tus mensajes electrónicos, liar los cigarrillos, preparar un litro de café. Después debes despejar tu mesa, actualizar el antivirus de tu ordenador, regar las plantas, redecorar tu despacho, dar un paseo por el parque, poner a punto el coche, gastar la mayor parte de tu cuenta bancaria en proporcionar los últimos estímulos necesarios.

Una semana más tarde, el barro mantiene su monstruoso aspecto incoherente, el archivo de tu procesador de textos al que cuidadosamente habías puesto un nombre continúa vacío y *El Horror* se pone en marcha.

La idea es inabordable. La trama es una masa pegajosa de spaghetti. Tal vez hubo un tiempo en que atesoraste cierto talento, pero ahora mismo estás quemado. *La Palabra* que te daba poder te ha abandonado, para poblar una mente más privilegiada. Eres un fraude. ¡Admítelo!. ¡Olvida el orgullo!. ¡Retírate arrastrándote y muérete!.

Pero fue por este momento de desazón, experimentado tantas veces con anterioridad, que escribiste las palabras de **James Joyce** en la parte baja de la pantalla de tu ordenador. Las lees ahora, mientras prendes un cigarrillo e inhalas una resolutiva calada, cargada de nicotina: ¡Escribe, maldito!. ¿Para qué coño más vales?.

Obedeces. Tus temblorosos dedos se acercan furtivamente al teclado, sigilosamente acaricias y besas las teclas, desarrollas seguridad, saboreas las palabras y las masticas en palabras, enrollándolas con tu lengua.

Inconscientemente te deslizas en tu historia... y ésta se desliza en ti.

War Baby arde mientras corre desnuda cruzando una cortina de napalm. Es hermosa. Billy Bad News sale a atraparla.

A 10.000 millas de distancia, el arcano corazón maligno de su padre late a un ritmo acompañado al de Billy. Diez pies a su espalda, bajo el cobijo de un arma de fuego, Huey Kid Gloves carga el arma mientras le atrae, cual reptil, hacia su ejecución.

War Baby sigue corriendo, dejando jirones de piel enredados en las manos de Billy; restos de virginal pergamino demasiado pequeños para escribir en ellos, aunque quedara algo por decir.

Tras releer estas primeras frases, te das cuenta de que el barro se ha apiadado de ti, adentrándose en la crudeza de la vida e identificándose mediante el discurso... Tu primer personaje cobra vida y alarga su mano, ofreciéndose a guiarte por las infinitas posibilidades de su historia...

¿Qué podría ser más fácil?. Arrojas tus mapas y le sigues a donde él, y los otros personajes que te presenta, te llevan. No necesitas una trama. No necesitas ceñirte a tus absurdas promesas. La historia ya existe en su propia realidad. Solo necesitas descubrirla, desplazarte por ella esperanzado, tomando notas mientras avanzas.

¿Cómo pudiste haber dudado?. ¿Cómo pudiste haber olvidado que *La Palabra* es tu amiga?. Confía en ella. No te extraviará, no te dejará solo y mudo en una torre de Babel sin sentido...

Ahora todo irá bien. De verdad, lo hará...



HUMBERTO RAMOS

ENTREVISTA



Humberto Ramos ha llegado a ser uno de esos autores denominados *hot*, o lo que es lo mismo en el argot americano del mundo de la historieta, ha conseguido llegar a lo más alto en el listón de la comercialidad. También ha sido uno de esos autores que, sintiéndose respaldados por una porción interesante de lectores, ha decidido dedicarse a desarrollar sus propias historias. *Crimson* en este caso. Pero con la importantísima diferencia, respecto a otros muchos, de un buen planteamiento —en el que destaca un cuidado especial de la historia sobre el dibujo— y un respeto a su público —con un trabajo extraordinario en cada página—.

Sin embargo, el amor de Ramos por este medio comienza muchos años atrás, a la par que su afición al dibujo, cuando de la mano de los cómics editados por la editorial mejicana Novaro empieza a disfrutar de sus personajes favoritos y a dibujarlos en la medida de lo posible para un chico de su edad. Superman, Batman, Los Superamigos —en realidad la Legión de

Superhéroes— y su favorito, el Hombre Araña —por aquel entonces de Ditko y de John Romita Sr.— enganchan al joven futuro autor de un modo irremisible. Tras estudiar diseño gráfico en la universidad comienza a realizar sus primeros trabajos para la editorial Vid, ilustrando novelas policíacas de una línea destinada a un público adulto. El título de la historia en cuestión era *La Bestia Roja*, una especie de Castigador patrio, y pese a ser una serie de dudosísima calidad le sirvió para establecer contacto con gente de la industria mejicana.

Uno de los contactos establecidos, Oscar Loyo, le ofreció trabajar con él en un proyecto de superhéroes mejicanos y, tras una visita a San Diego sin mayor éxito que un montón de sugerencias sobre errores a corregir, el proyecto se hizo realidad bajo el nombre de *Némesis 2000*. Tras cerca de 130 páginas dibujadas, e incluso antes de ver la luz, la editorial que iba a editar el proyecto quebró, dejando a ambos autores compuestos y sin novia.



Léjos del desánimo, **Ramos** cogió las páginas de su proyecto que consideró más interesantes y regresó a San Diego a probar fortuna, con mejor suerte esta vez ya que, tras conocer a **Walter Simonson** y a **Jon Bogdanove**, estos le introdujeron con la gente de Milestone —un sello de DC en el que tenían cabida todas las minorías étnicas— que le encargaron sus primeros trabajos profesionales en los Estados Unidos.

Sabedor de que al principio uno debe aceptar cualquier cosa que le ofrezcan, **Humberto** recibió de buen grado el encargo de la serie regular de **Hardware**, así como el anual de **Steel**, trabajos en los que mostraba un trazo excesivamente primerizo y muy lejano, tanto en narrativa como espectacularidad, a posteriores obras.

Aprovechando un descanso del dibujante regular de la serie, **Tom Grummett**, se le presentó la ocasión de realizar dos números de **Superboy**, su primer contacto con un personaje juvenil, donde trató de buscar un estilo menos cargado. Precisamente durante la realización del segundo número de **Superboy**, DC decide poner en sus manos la serie de **Impulso**, un personaje nuevo sacado de la serie de **Flash** y que ha sido el trabajo que, sin lugar a dudas, inscribió su nombre con letras de fuego en la mente de muchos lectores.

En **Impulso** **Ramos** comienza a marcar su estilo casi desde el principio. Se nos muestra con un trazo mucho más fresco, más cercano visualmente al mundo de la animación o el humor que al estilo más académico del comic book americano, lo que le permite jugar más con las desproporciones como sucede en los enormes zapatonos del protagonista que lo asemejan más a una liebre que a un sencillo muchacho. También este estilo le da mucho juego al dotar de mayor expresividad el rostro de sus personajes y así, tras 25 números en los que también demuestra ser capaz de afrontar una serie de un modo regular, ya había llegado al estilo personal que le conocemos todos, logrando al mismo tiempo que su trazo no pasase inadvertido al aficionado independientemente de que se comprasen la serie o no.

Tras un breve paso por **Marvel**, y ya con el respaldo

del público, recalca en **Image** para un ambicioso proyecto —**DV8**— con el guionista británico **Warren Ellis**. La serie se prometía destinada a un público más adulto, con unas historias más duras. Sin embargo, el equipo creativo nunca llega a cuajar y tras apenas 8 números, deja la serie para buscar fortuna en otra parte donde su concepto de equipo creativo —donde hubiese una estrecha relación entre todos sus miembros, como le sucedió en DC— fuese bien recibido, ya que en **DV8** nunca consiguió hablar con el guionista. Dicha fortuna le llegó de la mano de **Joe Quesada** y **Jimmy Palmiotti** en su editorial **Event Comics**, para quienes realiza una serie limitada de **Ash** y colabora en la serie de **22 Brides**.

Pero **Ramos**, en compañía de otros autores —**Joe Madureira** y **Jeffrey Scott Campbell**—, pretendía encastrar su carrera por otros derroteros, conjugando su estilo comercial con interesantes historias que llegasen al público. Así, bajo esa premisa, nace **CliffHanger** aunque no tarda en verse que la serie de **Ramos**, **Crimson**, es la única que verdaderamente se muestra fiel a sus propósitos iniciales y aparece con una cadencia regular. Es un hecho que el 80% de estos casos se quedan en un elogioso intento, pero con el paso de los números **Crimson** se muestra como una serie bien planteada, con mucha documentación tras de sí, en la que **Ramos** realiza un lápiz espectacular pero al servicio de la narración y que, por encima de todo, presenta una historia sólida que avanza a buen ritmo camino de, un ahora inminente, final cerrado, que deje libre al equipo creativo para preparar otros proyectos. Sin duda una de las mejores opciones para llevarse mensualmente a casa.

Tras haber compartido unos días con él con motivo de las **II Jornadas del Cómic de Avilés**, diversos medios hicieron un amplio repaso a su trayectoria hasta aquel momento —ver **Dolmen** nº18 y **Slumberland: especial Avilés 97**—, **Jorge Iván Argiz** decidió hablar con él de lo que ha sido su carrera desde entonces hasta el día de hoy, para que nos contase todos los pormenores de este primer trabajo de creación propia que es **Crimson**, que nos adelantase futuros proyectos y muchas cosas más.

¿Podrías ponerme algún ejemplo de algo que haya surgido espontáneamente?

Si, el personaje de **San Jorge** que tú has mencionado, por ejemplo. En un principio no lo teníamos planteado como personaje dentro de nuestro universo. Más adelante, por cosas que ya vendrán después, cuando empezamos a plantearnos el tema de los dragones, nos venía bien la idea de este caballero cazador dragones que es **San Jorge**. Además hasta donde yo sé, respetando muchísimo a los ingleses, **San Jorge** es un mito, quiero decir que no es un santo que haya existido en realidad como sucede con **San Judas Tadeo**, **San Pedro** o **San Pablo**. **San Jorge** es una leyenda, es como un cuento de hadas dentro del catolicismo, y a nosotros nos venía bien porque todo este tipo de cosas que nos estábamos planteando y que estábamos asimilando a nuestra propia mitología eran también mitos, unos más y otros menos, por supuesto, así que nos venía estupendamente además de encajar a la perfección en la idea.

Me gustaría empezar esta entrevista hablando de **Crimson**, la serie con la que estás actualmente y que está siendo publicada ahora mismo en nuestro país, donde acaba de aparecer recientemente el número diez —el que tiene un primer plano de **San Jorge** en la portada—. He de reconocerte que cuando me decidí a leerla ya se me habían juntado 6 ó 7 números por lo que disfruté la serie en una dosis distinta a la mensual. La impresión que me dio al leerla de este modo es que todo lo que sucede es así porque tenéis la serie perfectamente estructurada y planificada, ¿hasta qué punto es esta impresión cierta o hasta que punto improvisáis número a número?

En cierta forma sí que esta todo bien atado. Nosotros tenemos una historia principal de la que a veces van surgiendo cosas espontáneamente o surgiendo tramas secundarias, aunque básicamente, la estructura importante de la historia, lo que viene a ser la trama principal, sí que esta decidida de antemano.



Hablando de mitos, otro de los que rescatasteis fueron los caballeros de la Sagrada Orden del Temple, los caballeros Templarios de la Edad Media, sobre los que se cierne un halo de oscurantismo, misterio y leyenda. ¿Hasta que nivel hay documentación detrás de cada mito que os decidís a utilizar o hasta que punto lo vais recreando vosotros con total libertad?

Bueno, siempre hay documentación, especialmente en lo que se refiere a los temas que mencionas. Pero en resumidas cuentas, llegado un punto nadie sabe como fueron las cosas realmente, especialmente cuando la mayor parte son leyendas con una base real, pero que nada tienen que ver con el mito. Como verán ustedes, lo que pasa con los caballeros del Temple no tiene al final nada que ver con la historia real de la que, por cierto, yo he leído bastante y por la que me encuentro muy interesado. Simplemente fue darle un nombre a una organización fanática que necesitábamos y ellos estaban por allí para ser aprovechados.

Sé que debería estar superado a estas alturas, pero no puedo evitar tener curiosidad por saber si has tenido algún problema por abordar en tu cómic temas o iconos religiosos como los Arcángeles, la Creación o el mismo Dios. ¿Qué nos puedes contar?

No, al contrario. A la gente le gusta mucho. Aunque ahora que lo recuerdo si que tuvimos problemas con algún lector en lo referente, mira tú por donde, con el Caballero de San Jorge. Las cartas llegaron de Inglaterra y estaban molestos porque habíamos puesto a San Jorge como un hombre afroamericano. Yo por supuesto no les di ningún tipo de importancia y no porque no me importe lo que digan los demás, sino por que el comentario era hasta cierto punto racista y yo no lo soy para nada, por lo que sí a alguien le molesta por un motivo de esta índole, pues mira, mucho peor para ellos.

Además, sobra decir que nosotros lo hicimos todo con el mayor respeto y admiración si quieres decirlo así, porque dentro de nuestra historia San Jorge es un héroe. El es el único héroe real de la historia, al menos desde el punto de vista que nosotros solemos entender por héroe, los demás —incluyendo a Alex, el protagonista— son circunstancialmente heroicos, pero no son verdaderos héroes.

Otro caso que me viene ahora a la memoria es sobre la protagonista femenina, Escarlett. Estaban haciéndome una entrevista para Francia y claro, me preguntaron sobre este personaje que es francés, y de repente me dieron algunas explicaciones en torno a que algunas de las expresiones que usa la chica, cuando las usa en francés, allí en Francia no se utilizan, no son comunes o se ven como anticuadas, y no les parecía muy bien. Nosotros simplemente quisimos hacer un cuento con personajes de todos lados, para que fuese lo más global posible, y que tuviese personajes de las leyendas de la mayor países posibles. Y, Francia entre ellos, por supuesto.

Ahora mismo Crimson es una serie que me gusta porque nos está contando una historia o, lo que es lo mismo, parece que los acontecimientos transcurren hacia un fin concreto. ¿Tenéis pensado que sea una historia con principio, desarrollo y final, o vais a estar dándole vueltas mientras las ventas y el cuerpo aguanten, como sucede en otros muchos títulos?

No, no. Crimson acabará, de hecho yo estoy a 5 o 6 números de llegar a la conclusión, de llegar al fin



Portada del nº 10 de Crimson

Agustyn & Ramos.
Edición de Planeta
De Agostini, 2000
El personaje de San Jorge en la particular y polémica versión de Humberto Ramos

que siempre tuvimos en mente. A mí en lo particular me aburren esos casos que mencionas. Para que tengas un ejemplo te diré que yo era un fan incondicional del Hombre Araña, tú lo sabes bien que ya te lo comenté alguna que otra vez, y lo fui hasta que de repente un día me cansé, me di cuenta que por mucho que me gustase iba a estar siempre girando en torno a lo mismo sin llegar a ninguna parte, podían pasar cosas más o menos importantes, haber más o menos cambios, claro, pero nunca llegarían a un fin concreto.

México es un país que a un nivel televisivo es muy famoso por sus telenovelas, y probablemente la principal razón de este éxito sea precisamente esta, que aunque se extiendan más o menos siempre tienen un final, mientras que en los Estados Unidos su equivalente a las telenovelas mexicanas, duran y duran sin llegar a ningún fin hasta que de repente dejan de emitirlas estando toda la trama en un momento como en el que estaba un año antes o como en que estaría tres años después. Hay una telenovela allí que se llama *Hospital General* y que lleva ya por lo menos 30 años, lo que me parece ridículo: ¿a quién le puede interesar seguir por 30 años la vida de alguien?. Por eso me pareció que la película del *Show de Truman* es perfecta para América. Yo no podría ver la vida de un hombre las 24 horas del día, no podría atender a la tele mientras duerme ni nada por el estilo, y yo no quería esto para Crimson, eso lo tenía muy claro, así que sabíamos lo que queríamos contar y que, sin ponernos un número exacto que nos limitase, acabaría cuando lo contásemos



Cuando estuviste en Avilés hace dos años y medio estabas empezando a preparar Crimson y, aunque no hablaste públicamente de ello ya estabais gestando lo que luego sería el sello CliffHanger. Ahora que ya lo puedes ver en perspectiva, y teniendo en cuenta que tu serie ha sido la única que se mantuvo fiel a los objetivos que os marcasteis, ¿hasta qué punto le hizo daño a Crimson que las otras series no cumplieran sus compromisos y como valoras lo que CliffHanger fue?

De entrada ha sido un proyecto que tenía muchos anhelos y que, desgraciadamente, con el paso del tiempo la mayoría de ellos no se han cumplido, al menos desde el punto de vista de la línea, ya que yo

muchos cambios. Te podría decir que no me siento diferente en muchas cosas, especialmente en lo referente a producción, aunque sí ha habido bastantes mejoras como en el caso de la distribución. Para que te hagas una idea te diré que WildStorm tenía los cómics colocados en 40 países o algo por estilo y DC los tiene en 140 o más. En ese aspecto sí que hubo un gran salto, pero a nivel creativo o administrativo a mí no me ha afectado para nada. Mi editor sigue siendo Scott, yo sigo hablando con San Diego y no con Nueva York para cualquier cosa que me surge. La mayor diferencia es que cuando voy a convenciones en vez de estar en un stand de WildStorm estoy en uno de DC.



Viñetas del nº 3 de Crimson
Agustyn & Ramos
Edición de Planeta
De Agostini, 1999
Muestra de la cuidada ambientación incluso en los menores detalles de la serie

a nivel particular sí que estoy muy conforme de lo que estoy haciendo. Pero una parte muy importante de la idea era el apoyo que nos íbamos a dar entre los títulos, ya que se refuerza la línea al haber una producción mayor y de un modo regular. A decir verdad, llego a haber un momento en que la línea CliffHanger y Crimson venían a ser ya lo mismo cuando debería haber estado representada además de por mi serie por Danger Girl, Battle Chasers y el SteamPunk ahora. En ese sentido sí que creo que se nos perjudicó, porque mucha gente bueno, más que mucha gente, la única gente autorizada en Estados Unidos a hablar de ello, que son los de Wizard y que me parece que no tienen ni dos dedos de frente —aunque eso es otra historia— empezaron a hablar mal de la línea en ese aspecto de que *no trabajan* o de que *son unos vagos*, que si bien en esta ocasión tenían cierta razón igual no debían haber generalizado tanto porque sí que creo que nos hicieron bastante daño

¿Y como vivisteis el cambio a DC cuando se trasladó allí toda la línea?

Bien. De hecho para mí en realidad no hubo

¿A nivel de ventas la serie ha funcionado bien? ¿Le influyó de algún modo pasar a formar parte de DC en este sentido?

Es difícil de explicártelo. Hubo un decrecimiento en las ventas, que casi todo el mundo opina que es como resultado de la situación general del mercado, pero a mí eso no me complace en absoluto. A mí me parece que no tiene tanto que ver, ya que si la serie está bien, la gente la compra y es así de sencillo. Lo que creo es que en Crimson cometimos el error de querer hacer leer a la gente....

No entiendo como puede ser un error eso, a mí me parece más bien vuestro gran acierto

¡A mí también, ojo!. Cuando digo que es un error lo digo en modo figurado, refiriéndome estrictamente desde un punto de vista de lo que a ventas se refiere, y para contestar tu pregunta anterior, porque yo mil veces preferiría que la historia acabe precisamente como eso, como una historia, y no como figuritas sin cosas que decir. Y de hecho los siguientes proyectos que haga serán en esta misma línea, pero lo que sí que haré será darle al lector cosas más visua-



Vineta del nº 3 de
Crimson
Agustyn & Ramos
Edición de Planeta
De Agostini, 1999.
La no-vida del vam-
piro suele resultar
bastante sangrienta,
como nos muestran
los autores de este
título.

les que es lo que él quiere sin dejar de darles una buena historia, que es lo que yo quiero darles y lo que yo quiero hacer. El gran acierto de Crimson fue la historia, estoy muy orgulloso de ello.

Igual por eso en Europa está funcionando muy bien, porque hacía tiempo que un tebeo destinado por completo al entretenimiento no nos mostraba una historia tan sólida.

Esa era la idea, no sabes lo que me gusta oír eso. Tú que me conoces bien y que hablamos de cuando en cuando sabes que respeto muchísimo todo lo que es el cómic europeo, y que una de las cosas que más me gustan y que más admiro de él es precisamente esa, que encierran una historia sólida. Nuestra idea era que toda la gente piense en los cómics como eso, al menos en Crimson. Que sea algo que la gente coge para entretenerse, pero que al mismo tiempo le cuente bien una historia.... Una historia de entretenimiento, sí, pero bien contada. En los Estados Unidos hay un montón de cuentos que te los lees en 5 minutos y leyendo despacio, nosotros pretendemos que un número de Crimson te ocupe en las mismas páginas 30 ó 40 minutos. Nos gustaría que la gente se tomase su tiempo para leerlo, que pensasen en la historia, que viesen como los personajes se relacionan con momentos anteriores, que tengan que recurrir al número de hace dos meses para decir *Ah!, ¡jes que había pasado esto!*, o que se lo lean teniendo 5 ó 6 números como hiciste tú y puedan leérselo en un par de horas.

Queríamos, aprovechando que tanto **Madureira**, como **Jeffrey Scott Campbell**, como el resto éramos autores populares y con un estilo querido por el público, plantear una línea dentro del mainstream que además de preocuparse por el dibujo mostrara que había algo mucho más importante que era la historia

y que pueden ir perfectamente unidos ambos aspectos. No sé si al final la historia en Crimson nos ha salido buena o no, pero al menos sí que está pensada y tiene coherencia dentro de lo que hemos sido capaces de hacer

Me parece desde luego un planteamiento muy elogiado. El otro día viendo la página web oficial de Crimson pudimos leer que se iba a editar un especial de la serie con Ben Raab como guionista y con el español Ramón F. Bach como dibujante. ¿Puedes decirnos o confirmarnos si es cierta esta noticia?

¡Caray!. Eso fue....como decirlo....un error motivado por una filtración que no sé de donde surgió exactamente. Mira lo que sucedió realmente: en la edición pasada de San Diego hablé con **David Macho**, que lo había conocido en Avilés, y que me trajo varios ejemplos de dibujantes que, hasta donde tengo entendido, él representa. El caso es que **Bach** era uno de ellos y a mí me encantó su trabajo. Por eso me alegró saber que está haciendo cosas, que yo te aseguro que me las voy a comprar todas. Y por eso cuando surgió la posibilidad de hacer ese especial, le propuse a él como dibujante. Mande sus muestras a Wildstorm diciendo que quería que él lo dibujase y, a partir de ahí, ya salió como oficial.

¿Y que sucederá finalmente?

No lo sé, probablemente ya no se haga nada de ese tipo

Otro detalle que me llama la atención en Crimson es la labor de Bryan Augustyn y su papel en la serie, ya que si bien él hace los guiones, la idea original de la serie es tuya y de otros dos chicos. Coméntame un poco más esto ¿cómo





Página del nº 2 de
Crimson
Waid & Ramos
Edición de Planeta
De Agostini, 1999.
El disimulado
homenaje a los
personajes de la
teleserie Friends
y a su cafetería
preferida.



surgió todo con esos dos amigos tuyos, qué recibió Bryan como información y qué aportó él a la serie a partir de ahí?

Bueno, la historia es originalmente como bien dices tú, de **Oscar, Francisco** y mía. A los tres nos llevó más o menos los dos años previos a la publicación del número uno, especialmente en lo que me preguntabas antes de documentación. ¡Leímos muchísimo!, bueno, en realidad ellos leyeron mucho más que yo, pues nunca dejé de dibujar ni un solo mes. Sobre todo leímos e investigamos, tomamos y retomamos, sobre todo los temas que nos interesaba usar en *Crimson*, hasta que algunos decidimos tocarlos y otros no. Vimos desde las películas de Drácula más famosas —tanto la última, como *Nosferatu*—, las películas de acá de luchadores como *El Santo contra las mujeres Vampiro*. Leímos libros que tratan sobre el vampirismo en Europa, otros de Asia, de Europa, de México... de todas las culturas que manifestaban el vampirismo o algo parecido. Se le dio incluso un seguimiento al juego de rol de Vampiro, y de todos esos lados se cogieron cosas para hacer nuestro vampiro, que es real dentro de la mitología vampirica ya que está construido con base a todo lo que leímos del mito en las diferentes versiones de cada cultura o de cada autor, pero es nuestro por que es también diferente de todos los demás o eso creemos nosotros. Y bueno, al igual que con los vampiros, hicimos lo mismo con el resto de los personajes. Para cada uno seguimos un proceso de documentación parecido y un sistema de trabajo similar.

Y lo mismo hicimos con la historia. En el número uno habréis podido comprobar que abordamos el tema del Génesis, de La Creación, cogiendo la Biblia y leyendas en torno a ella, y haciendo un Génesis propio pero a la vez inmerso en lo que todos conocemos. Y la serie acabará con el Apocalipsis, sin que queramos con todo esto meternos con lo religioso, que tu sabes que yo lo soy y bastante. Así que ahí tendrás tu principio y tu final, lo que hablabamos antes. Todo esto, más una cronología, más una tabla con los acontecimientos tal y como sucedieron, nos permitió tener la historia armada.

Bryan entró cuando ya teníamos la historia preparada, le pasamos toda la documentación, una biblia de personajes y cada mes se le hace una sinopsis, más bien una prosa, de lo que pasa en ese número y él entonces lo convierte en un script de cómics. Eso es lo que él hace, y también aporta sus cosas o hace sus cambios, porque es ese su trabajo y su libertad como parte del equipo, porque tiene no sólo ya el derecho sino la obligación de aportar lo mejor de sí mismo y de hacer las cosas como las ve. Trabajamos muy a gusto todos y no ha habido nunca ningún problema.

Tu siempre has dicho que eres un autor capaz de hacer dos tebeos al mes sin excesivos problemas, aunque claro está, tendrías menos tiempo para ti y tal vez ambas series se resentirían un poquitín. El caso es que te decidiste por centrarte en *Crimson* y yo, en los dos primeros números, note un exceso de trabajo en cada página, sin embargo a partir del tercer número, y sin renunciar a trabajo o espectacularidad, parece como si tu mismo te hubieses quitado presión de encima ¿Fue así o sólo lo parece?

¡Fue exactamente así, parece increíble!. En los números siguientes al diez que acaba de salir ahí se verá otro cambio en mi estilo que acá en América se comentó bastante, había a quien le parecía mejor y a otros no, pero lo que hice sencillamente fue simplificar el trabajo pero poniendo, o tratando de poner, el mismo cuidado en los fondos, porque yo siempre he contemplado la ciudad de Nueva York como un personaje más. Me es muy importante plantear la historia en un lugar real ¿no?. Una historia fantástica en un lugar real. No como pasa a veces, por ejemplo en *El Hombre Araña* cuando sale Nueva York tú sabes que lo es por que te lo dicen, pero no lo reconoces como Nueva York. Sólo sabes bien que es Nueva York cuando sale el puente de Brooklyn o la Estatua de la Libertad, pero fuera de eso es un montón de edificios dibujados sin ton ni son y yo no quería eso. Hay un gran, gran, gran esfuerzo en la documentación de *Crimson* para que la ciudad de Nueva York tenga lugares reales donde la gente pueda decir *Ah! ¡Yo conozco este lugar!*. Igual te parece una tontería, pero tengo la ilusión de que tal vez alguien que se haya leído el cuento y que vaya a Nueva York, pueda pensar *Oye!, ¡Esta es la iglesia donde vive Alex!* y, por supuesto, hay también lugares que se plantearon a efectos de la historia y que no existen realmente, como el café donde trabajaba July, la novia de Alex. En este caso lo que hice fue tomarlo de la serie *Friends*...

¿Te refieres al Central Perk?

¡Eso es, el Central Perk!, que tampoco existe en realidad. La intención original de hecho era ponerle también el mismo nombre, no quería o no necesitaba ocultar que estaba sacado de ahí, pero lo que pasa es que la gente de la Warner es muy recelosa de este

tipo de cosas y no hubo posibilidad por muchos detalles adicionales.

Ya nos has dicho que Crimson se acabará en breve ¿qué proyectos o ideas tienes en mente? ¿Vas a seguir haciendo tus propias ideas?

No se puede decir a ciencia cierta que es lo que va a pasar, aunque sí que hay planes. Lo que sí es seguro es que haré más historias. Te puedo adelantar que estoy trabajando desde hace un tiempo con **Bryan** en nuestro siguiente proyecto en el que yo ya estaré como cocreador, tenemos varias historias que tratar y me parece que van a ser más ligeras que **Crimson**, probablemente, pero con la misma intención de que haya una buena lectura además de unos dibujos comerciales.

¿Y me puedes adelantar un poco más sobre la temática de la historia que os estáis planteando?

Hmmmm, quiero hacer un cambio de registro pero que los personajes protagonistas sigan siendo jóvenes, pero no superhéroes. Yo no estoy interesado en dibujar superhéroes creados por mí, me parece que ya hay más que suficientes y es lo último que yo haría. A mí me gustan mucho las historias de **Kevin Williamson**, un escritor de cine y televisión, es él que ha hecho los guiones de programas como *Dawson crece* para la tele, o de las películas de *Scream*, *Sé lo que hicisteis el último verano* o *The Faculty*. Quiero que esta historia se mueva un poco en esa dinámica, con unos jóvenes normales como personajes protagonistas de situaciones anormales. Más adelante hay otros temas que me interesaría tocar también.

¿Cómo por ejemplo?

Como por ejemplo los extraterrestres, pero no quiero tratarlos como se les trata en *Los 4 Fantásticos*, por citar un caso. No me interesan los extraterrestres típicos de un universo de superhéroes, como *Los Skrulls*. A mí me interesan los extraterrestres como se tratan en *Expediente X*, o como se tratan en las noticias normales de cualquier canal cuando se ha visto un avistamiento en tal o cual sitio.

Ya que mencionas Expediente X, no me ha pasado desapercibido el cameo de Fox Mulder y Dana Scully en las páginas de Crimson...

¡Ja, ja, ja! ¡Sí, es cierto, por supuesto!. Lo que pasa es que por problemas de derechos les tuve que cambiar los nombres, como sucedió también con la gente de *Friends*. Es una pena, pero por la carga de trabajo acabé dejando de hacer ese tipo de cosas que es algo que me encanta hacer, me resulta divertido.

Sobre lo otro, recuerdo que salió tiempo atrás un cómic de *Expediente X* editado por Topps Comics -en España editado por Ed. Glenat- y lo que yo quiero hacer de extraterrestres va mucho más en esa línea.

Estas que te he mencionado son esas dos historias más light, pero también tengo otra planteada sobre una teoría de conspiración dentro del Vaticano, que es otro tema que me interesa mucho. Ahí sí que te puedo decir que tuve problemas, hubo gente a la que le dio miedo editarlo en los Estados Unidos, pero

de todos modos se va a hacer porque yo tengo muy claro las cosas y si que lo digo: no me importa lo que digan luego los demás.

Además tú eres una persona muy religiosa

Por supuesto que sí. Además lo que se plantea en la historia es que el bien triunfa sobre el mal, aunque el mal nos rodee más que el bien. Y la historia sucede con personajes reales y no me refiero con

Vínetas del nº2 de *Crimson*.

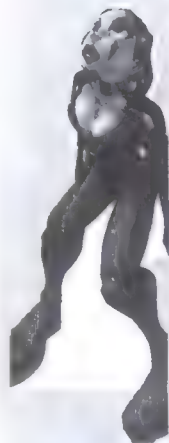
Agustín & Ramos
Editado por Forum,
1999.

Mulder y Scully en el
homenaje de
Humberto Ramos



esto a que existan verdaderamente, sino a que es gente normal y corriente, sin poderes especiales de ningún tipo, que se encuentran en circunstancias especiales, sobrenaturales y este tipo de cosas.

Estas son las cosas que en un futuro espero ir haciendo. Y para las grandes compañías también hay planes, ya que *WildStorm* en particular me ha hecho ofertas en firme para que me ocupe de una de sus series en el intervalo entre que *Crimson* finalice y que empiece mi siguiente proyecto. También he tenido contactos con *Marvel* y ahora estoy decidiendo qué será lo más interesante de hacer porque para mí por ahí pasa todo. ¿Qué me interesa más hacer? ¿Los *WildCATS* escritos por **Moore** -y es un ejemplo no real- o *El Hombre Araña* que aunque lo escriba yo mismo seguramente tiene más proyección?. Todavía tengo que decidirme, pero lo bueno es que afortunadamente tengo muchas ofertas y eso me hace sentir muy afortunado.





Página de Ash.
Waid & Augustyn
& Ramos.
Edición a cargo de
Wizard-Event. 1997.
La tinta es de uno de
los buenos amigos de
Humberto. Jimmy
Palmiotti

Me acuerdo que poco antes de ponerte con Crimson en Marvel te encargaron hacer pruebas para Generación X, ¿qué pasó al final para que nunca llegases a dibujarla?

Si, no hablo a menudo de ello, pero lo cierto es que las pruebas sí que se hicieron. Yo tenía mucha ilusión en hacer ese cuento, entre otras cosas por que **Chris** la había dejado con muy buena estrella, y me dio mucha tristeza que el resultado no fuera el esperado. Me esforcé mucho en las pruebas, hice 5 páginas y me parece que me quedaron mucho mejor que las que luego salieron realmente publicadas, porque las pruebas que yo hice fueron sobre una historia que sí que iba a salir. Es cierto que uno le da cariño a todo lo que hace, ya que para eso es suyo, pero creo que yo le puse más intención a la historia que el que luego la dibujó. No te puedo decir quien era porque verdaderamente no lo recuerdo, sólo recuerdo que lo vi y que fue eso lo que pensé.

Pudo ser una especie de venganza de Marvel por no haberte quedado allí cuando despidieron a Joe Cavallieri?

Espero que no. Uno de los motivos fue que ellos querían pagarme lo mismo que lo que yo cobraba un par de años atrás, y yo ya había demostrado que era capaz de hacer cosas más interesantes y que me merecía tener una mejor retribución. Pero bueno, no llegamos a un acuerdo en ese aspecto, y no pasa nada

¿Cómo había sido aquella historia, por si hay algún lector que no lo sepa?

Tras hacer Impulso en DC me llamaron de Marvel para que hiciese algo con ellos. En realidad fue bastante poca cosa, algunas portadas de Los Vengadores, las que hice para el Universo Marvel 2099 y páginas sueltas en los títulos mutantes y en un especial de Hulk que llevaba colaboraciones de muchos autores. Pero el principal trabajo para el que me contrataron allí fue para hacer X-Nation 2099, y el editor que me contrató y que apostó fuerte por mí fue **Joe Cavallieri**.

Evidentemente yo estuve muy interesado ya que entre otras cosas me dejaban partir de cero en un proyecto nuevo, y mi anterior experiencia en este sentido, Impulso, me dejó muy contentó. Y segundo por que me dejaban diseñar a mí a los personajes y con total libertad.

Pero entonces en Marvel comenzaron con su famosa *Marvelution*, que no era sino un simple despedido en masa de muchísima gente, entre los que estaba lamentablemente **Joe Cavallieri**. Como él había sido el que me había llamado, por una simple cuestión de solidaridad y porque eso es algo que no se compra con dinero, renuncié al trabajo. Ellos decían que no importaba, que yo había sido contratado y que iban a respetar mi asignación como dibujante de la serie, pero yo no podía estar a gusto en esa situación en la que al nuevo editor podía no gustarle, o algo parecido.

¿Y entonces fue cuando te ofrecieron trabajar con el personaje que siempre habías querido hacer: Spiderman?

Sí, así fue. Poco después de lo que te acabo de contar, en una conversación con **Bob Harras**, me ofrecieron encargarme de hacer la serie de Sensational SpiderMan, porque **Dan Jurgens** había renunciado a la serie. Y fue un momento difícil de olvidar, porque como tu dices El Hombre Araña ha sido el personaje con el que crecí y el que siempre me ha gustado más. Dejar pasar esa oportunidad a mucha gente le puede parecer tonto, pero yo quería que si alguna vez me encargaba de la serie sería de la manera correcta y no me pareció que esa manera fuera la mejor. Así que durante un tiempo hubo gente en Marvel que no me tenía mucho aprecio, especialmente **Bob Harras**, pero sigo pensando que hice lo correcto y si volviese a pasar todo igual seguro que volvería a hacer lo mismo, porque si no nos apoyamos entre los miembros del equipo creativo de una serie, y esto incluye al editor, ¿quién nos va a apoyar?.

Sin duda fue una experiencia bastante negativa, y no es la única que has tenido, porque ahora cuando hablas de Crimson se te nota lleno de ilusión hacia el producto, se te ve ilusionado, y yo recuerdo que cuando se te planteó justo tras lo que acabas de contarnos de Marvel de encargarte de DV8 para Image con guiones de Warren Ellis estabas igual de entusiasmado y, sin embargo no acabó bien la cosa ¿verdad?

Es que el equipo creativo de DV8, y con ello me incluyo a mí, no estaba demasiado bien montado. Puede que ni siquiera yo fuese el dibujante más adecuado para la serie. Es cierto que yo tenía muchísimas expectativas puestas en DV8, pero con el paso de los números todas fueron desapareciendo. Para mí es muy importante estar en contacto con el guionista, y en el caso de esta serie no llegué jamás a hablar con **Warren Ellis**, por lo que nunca supe exactamente que es lo que esperaba de mí como dibujante.



Tras hablar con otros dibujantes que han trabajado con él coincidimos en que es una persona muy poco abierta y yo no me puedo encontrar cómodo en una situación así.

Tal vez en los USA están muy acostumbrados a dibujar años una serie sin intercambiar ni una palabra con el escritor de la misma, pero para dibujar lo que el guionista tiene en mente, que a fin de cuentas es nuestro verdadero trabajo, es más fácil poder resolver dudas con él en persona.

Además en un principio yo pensaba que las historias estarían pensadas para un público más adulto, que tendrían un contenido más duro, y sin embargo nunca tuvieron ni pies ni cabeza. Dejé de creer en el proyecto por completo y se notaba y, cuando se planteó la posibilidad de cambiar al guionista, que la hubo, no quise cambiarlo porque yo no soy la persona que deba decir si este sí o si este no.

Con esto yo trato de quitarme toda la culpa, yo también fallé porque el resultado fue la suma de los fallos de todos ya que nunca pudimos llegar a entendernos y a tener algún punto en común respecto de la serie. Y así es muy difícil hacer un buen trabajo y que tenga éxito.

Con todo lo hablado, y descartando **Crimson**, entre **Impulso**, la **Justice League Juniors**, **Superboy**, **HardCase**, **Ash**, **Gen13**, **DV8** y el resto de series en las que has colaborado ¿cuál ha sido donde más a gusto has estado y de la que te sientes más orgulloso?

Impulso sin duda. Cuando te llaman a trabajar por vez primera has de coger lo que te ofrecen sin más y suelen llegarte series que no son demasiado apetecibles, de hecho cuando me encargaron el trabajo para **Hardware** yo pensé *sí, esta es la serie que nunca hubiese querido hacer*, pero tuve que aceptarlo. Sin embargo en **Impulso** todo fue distinto, fue como un gran regalo, ya que la serie iba a tener bastante importancia tras los acontecimientos de la saga **Hora Zero** y lo vi como una oportunidad inmejorable para destacar.

Además es una serie en la que estuve mucho tiempo, en la que crecí como autor y en la que estuve muy, pero que muy a gusto. Y eso en un primer momento es importantísimo. Es una serie y un personaje a la que siempre le tendré mucho cariño y a la que le deseo lo mejor del mundo.

La otra serie en la que estuve muy a gusto fue en **Ash**, porque soy muy, muy amigo de **Joe Quesada** y de **Jimmy Palmiotti**, que son unas personas excelentes a las que les gusta hacer lo que hacen y divertirse con ello, además siempre he sido un admirador de su trabajo así que cuando se me presentó la oportunidad de trabajar con ellos no la dejé pasar. ¡Y fue genial!

Sí, pero Impulso también decidiste abandonar tu sólo ¿no tuviste problemas parecidos a cuando dejaste Marvel por el asunto de Joe Cavalieri?

Pues no, la verdad es que no. Yo preferí dejar la serie en un momento ascendente a dejarla en un momento descendente, en el que la gente ya estuviera cansada de mí. El primer año de la serie yo tenía un contrato y, aunque muchas veces allí no se hace, yo creo que los contratos hay que respetarlos. Si no tienes pensado cumplirlo no lo firmes ¿no?. El caso es que el siguiente año que estuve en la serie lo estuve sin ningún contrato firmado para ello y yo, desde hacía ya tiempo, venía avisando de que igual el número 25 era una buena ocasión para dejar la serie, que fue lo que al final hice.



Además, también me ayudó a decidirme el hecho de que el equipo creativo empezase a desmembrarse. Primero se fue mi editor, que era el propio **Brian Augustyn**, un poco más tarde se marchó **Mark Waid**, que era el guionista, y para mí ya no era el mismo equipo de trabajo y ya no era lo mismo estar allá, aunque los editores que se encargaron de **Impulse** me dieron todo su apoyo, como fue el caso de **Mike Carlin**.

De todos modos no fue el mismo caso porque a **Cavallieri** lo despidieron y tanto **Brian** como **Mark** dejaron la serie por decisión propia. Supongo que en DC, donde no hubo ningún rencor o nada parecido, comprenden que la amistad es más importante que el trabajo y que yo, además de la relación profesional, estaba allí porque tenía también una relación de amistad con el resto del equipo creativo.

Para acabar, antes mencionaste que te interesaba el tema de los Templarios, entre esos proyectos nuevos que barajas ¿se incluye alguno de esta Orden Religiosa desde un punto de vista más de la realidad del mito?

Sí, sí que me gustaría volver a tocar el tema de los Templarios, más desde el punto de vista de la realidad. En **Crimson** están más cercanos, por decirlo de algún modo, a los villanos.

Esta visión no es en absoluto mía al completo, es la visión de tres personas. Yo probablemente si hiciera otra cosa lo enfocaría de otra manera, porque me parece fascinante todo lo que les pasó a los Templarios, y probablemente acabaré haciéndolo porque me interesa mucho tocar ese tema.

Página del nº 23 de **Impulse**.
Waid & Ramos
Edición de DC Comics, 1997.
Muestra de la obra que cimentó el prestigio del dibujante.



EL CUARTO MUNDO

EL CUARTO MUNDO

EL CUARTO MUNDO

Alejandro M. Viturtia

SÍNTOMAS DE CRISIS

En la actualidad uno de los temas de debate más de moda es la crisis del cómic. No voy a entrar en esta columna en un análisis de causas y soluciones, pero creo que es muy interesante exponer unos cuantos síntomas de esta crisis para que reflexionemos un poco.

Algo va mal, cuando los grandes medios de comunicación dedican a los cómics sólo informaciones puntuales, erróneas e, incluso a veces, tendenciosas. Y lo mismo pasa con el mundo de la cultura, universidades, fundaciones y centros de investigación ignoran casi sistemáticamente al cómic. Grandes tebeos como *Bone* —con un gran potencial para llegar al gran público— apenas llegan a los cuatro aficionados de siempre. Obras rupturistas, atrevidas y muy talentosas, que casi rompen las fronteras del cómic, como *Lope de Aguirre: La Expiación* obtiene unas ventas casi testimoniales y fuera de nuestro mundillo ha pasado totalmente desapercibida.

Los autores españoles malviven de su trabajo a menos que consigan encargos de fuera, sobre todo de los Estados Unidos.

El tebeo, como producto, está desapareciendo de los kioscos. Las ventas totales están descendiendo año a año. Sinceramente, creo que todo esto nos hace ver claramente que estamos en crisis.

¿Una crisis insalvable? No. Mejor lo vuelvo a decir: NO. Lo he vuelto a repetir para que nadie me acuse de apocalíptico. Pero sinceramente creo que tan malo es decir que la crisis es insalvable como decir que no hay crisis. Para solucionar un problema, lo primero que necesitamos es darnos cuenta que tenemos ese problema. Actitudes autoindulgentes del tipo *el cómic no va tan mal porque a mi me va bien* caso de algunos articulistas, escritores o traductores no ayudan a nada porque impiden la búsqueda de soluciones.

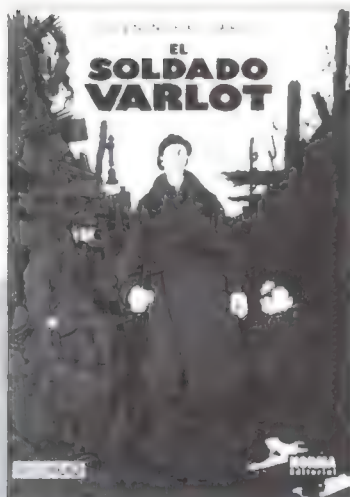
No tenemos que pasar vergüenza por decir que estamos en crisis. El cine, la radio, el teatro, la poesía, etc., han pasado por crisis peores que la nuestra y no sólo han sobrevivido sino que en algunos casos viven en la actualidad momentos de increíble salud, tanto comercial como conceptual. Lo que sí es vergonzoso es no hacer nada ante la situación alegando que la crisis no tiene solución o que en realidad no hay crisis.

Ya lo dije en una columna anterior ¡dejémonos de tonterías, asumamos la realidad y pongámonos a trabajar!





Queremos tanto al cómic



El Soldado Varlot
Jacques Tardi - Didier Daeninckx
Editorial Norma

Obra recurrente de Tardi en una doble acepción: la Gran Guerra de nuevo como obsesión confesa y el eficaz procedimiento de adaptar un original literario que se pliegue a sus afanes expresivos. En este caso repite con el novelista que motiva su más reciente y contundente álbum, Daeninckx y *La última guerra*, título del que aquí desgaja lo que el comic-book llamaría un *spin-off*; concretamente, de cuatro viñetas que a modo de flash-back atormentaban el sueño del detective Varlot con sus recuerdos del frente. Pesadilla como fábula elíptica y desalentadora que narra en solo 36 páginas una anécdota de trasfondo bélico sin abandonar las maneras del género negro, esto es, una prosa incisiva y escueta, macabramente irónica, definida

por la voz en off del protagonista.

Tampoco están ausentes otras constantes de la producción de Tardi, como el desprecio por la autoridad -sobre todo castrense, obviamente- y un justificado pesimismo vital, además de que Eugene Varlot exhibe el mismo espíritu de escéptica rebeldía que ejemplifican la mayoría de sus protagonistas. Incluso elude finalmente el campo de batalla, como el alcohólico y mutilado Brindavoine.

La excusa argumental es el cráneo del soldado Griffon machacado a culatazos, que finalmente se revelará como salvajismo burocráticamente coherente, una transparente alegoría del -sin-sentido de la propia guerra. Excusa, decimos, para un relato con referentes tan intencionados como *Senderos de gloria* o *Sin novedad en el frente* donde prima el tono expositivo, casi documental, que también nos retrotrae, y no por casualidad, a ese otro título capital en Tardi que significa *La Guerra de las Trincheras*. A diferencia de éste, el resultado en la presente es una lectura tan rápida como intensa. Un álbum resuelto a razón de dos viñetas por página con una narrativa más visual -¿visceral?- que literaria, con el texto justo y los diálogos precisos: no hay aquí verborrea detectivesca que elucubrar, no hay asesinato por resolver, solo el crimen institucionalizado.

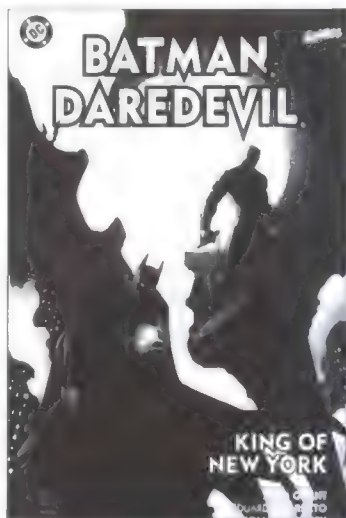
Sin apenas trama que explicitar, lejos de la racionalidad del género policial, la guerra es inexplicable y el horror muy simple. Por ello es determinante el impacto no solo visual sino sensitivo de esas grandes viñetas que magnifican el drama: ¿acaso no retumban los obuses en el oído del lector? Parecen llover los terrones y salpicar la sangre; también es atronador el silencio de las ciudades, nocturnas y sometidas. Apropiado cinemascopio donde la masa humana deviene en patéticos y prescindibles extras y el

individuo en marioneta inerte zarandeada por un cruel destino que gráficamente le absorbe y le cosifica.

Lo que Tardi esta vez no embellece con tramas o grises. Su rotundo y sinuoso trazo de pincel tampoco es sutil, triunfa una desgarrada mancha negra cercana al expresionismo a modo de actualización remake de *Los Desastres de la Guerra*. En definitiva, un viaje casi fantasmagórico de ida y vuelta a la *oscundad* de las trincheras- que destila el Jacques Tardi más puro, crudo y directo.

Un Brindavoine sin fantasía.

Yexus



Batman/Daredevil:
El rey de New York
Alan Grant & Eduardo Barreto
Marvel & DC Comics

Por fin, con un cierto retraso respecto a su predecesora, nos llega la ver-

sión DC del crossover entre los dos *Héroes sin Miedo* por excelencia del cómic USA. Si la edición Marvel venía firmada por **D.G. Chichester** y **Scott McDaniel** -dos autores muy vinculados al título de Daredevil- los responsables de este álbum no dejarán de sonar a los habituales del Hombre Murciélago.

Al guión, **Alan Grant**, escritor habitual de *The Shadow of the Bat* y participante de crossovers tales como *Batman/Juez Dredd* o *Batman/Spawn*.

Quizás a **Grant** le falte ese toque de talento excéntrico y humor ácido que aportaba **Wagner** al dúo, pero no cabe duda de que es un hombre competente que ha aportado un soplo de aire fresco al universo batmaniano en los últimos años.

Pero la auténtica gunda del pastel está en el apartado gráfico, que en esta ocasión corre a cargo de **Eduardo Barreto**, uno de los mejores -y más injustamente infravalorados- dibujantes del momento. Gran deudor de **Al Williamson** y los clásicos, las incursiones de **Barreto** en el mundo oscuro de Gotham City siempre han sido sinónimo de calidad, y esta no es una excepción.

Los villanos escogidos para la ocasión son Kingpin, por parte de Daredevil, y el Espantapájaros, uno de los enemigos clásicos de Batman que, la verdad, nunca se ha caracterizado por su carisma pero que de un tiempo a esta parte, gracias a las excelentes versiones que de él han ofrecido gente como **Moench & Jones** y **Loeb & Sale**, ha ganado puntos. La ima-

gen que **Grant** y **Barreto** nos muestran de él es sobresaliente: con una máscara más de verdugo que de espantapájaros y un aspecto más perturbador y siniestro que nunca, Jonathan Crane viaja a Nueva York para arrebatarse el trono de Rey del crimen a Wilson Fisk, alias el Kingpin. ¿El resultado?

Una buena dosis de acción, humor y aventura a raudales. Quizás lo mejor de este álbum es que uno no tiene la impresión de estar leyendo un crossover más del montón, hecho deprisa y de forma rutinaria, sino que **Grant** y **Barreto** se han esmerado por ofrecer una historia sólida y que no tiene nada que envidiar a otros trabajos de más calidad aparente, pero vacíos de contenido.

Ahora, la pregunta del millón de dólares, o mejor dicho, del millón de pesos: ¿para cuando la edición en castellano?

Alejandro Caveda

Crimson Humberto Ramos & Agustyn Planeta De Agostini

De los tres títulos iniciales del sello Cliffhanger el que a priori parecía menos interesante es el que encabeza esta reseña. He de reconocer que **Humberto Ramos** nunca fue santo de mi devoción, siempre lo consideré un autor del montón cuyos dibujos eran *guapinos*

y resultones. Pues bien, la evolución que ha experimentado el trabajo de este autor ha sido asombrosa, hasta el punto de que no sólo puede que sea el mejor de su sello, sino uno de los dibujantes más atractivos del actual panorama tebeístico. Unos dibujos visualmente impactantes, un estilo limpio, detallado, que no recargado, unos fondos que logran ambientar

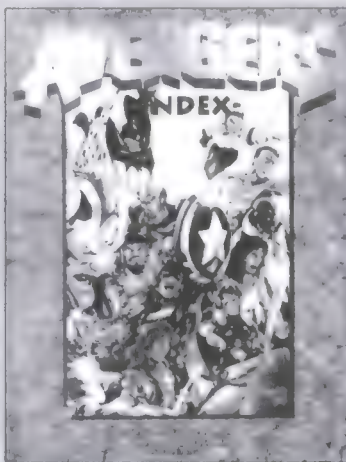


por completo la acción, y algo que no es muy usual hoy en día y que parecen haber olvidado -o desconocer- muchos artistas, hacer una página atractiva por sí misma que nos enganche al primer vistazo, amen de unas bonitas portadas.

Crimson es un tebeo espectacular

Avengers Index Rafa Fernández & Iñaki Gaviero Edición de los autores Aptdo. 466. 48080 Bilbao

La mayoría de las obras teóricas o de consulta que se editan en nuestro país tienen un marcado carácter perecedero, abordando temas sin demasiada profundidad o siendo demasiado subjetivos en sus comentarios -lógicamente la crítica suele ser una opinión subjetiva- como para que estos contengan algún valor documental y, por tanto, suelen caer en el pozo del olvido con increíble rapidez para no encontrar ocasión posterior de salir de él. Todo lo contrario sucede en los volúmenes de *Vengadores: Index* de los cuales acaba de salir editado el tercer volumen, de la mano de **Rafa S. Fernández** e **Iñaki J. Gaviero**. Estos índices constituyen un meritorio trabajo del que su principal virtud es servir de desinteresada guía de consulta rápida e impercedera para cualquier articulista en busca de un dato o aficionado de curiosidad voraz. Y quiero hacer especial hincapié en el término *impercedero*, por que los datos



mentados en este trabajo, por su valor documental y objetivo, tendrán igual vigencia ahora que dentro de 200 años, siendo aun consultados cuando el resto de publicaciones yacían en el fondo de un cajón en el mejor de los casos, y eso es algo verdaderamente meritorio y digno de alabanza.

En esta ocasión los números repasados son los comprendidos entre el 201 y

el 300 de la edición americana -editados entre 1980 y 1989- así como los anuales publicados entre dicha numeración y algún especial relacionado como la novela gráfica del *Emperador Muerto*. Y aunque uno pueda echar en falta algún dato como a que número de la edición española corresponde cada número de la edición americana -lo siento, desconozco si dicha correlación ha salido en un volumen anterior de estos índices-, lo cierto es que me maravilla pensar en las veces que agilizará este trabajo algunas de mis búsquedas con fines maléficos de episodios y datos perdidos de Vengadores.

La edición por lo demás es más que correcta y se completa con un glosario de villanos y curiosidades varias, a la par que nos dejan esperando el *Index* número 4 y el prometido centrado en Los Nuevos Vengadores.

Una idea que ojalá se prodigase más a menudo con el resto de los títulos importantes del comic book americano y que no debería faltar en vuestra cómicoteca como material de consulta, por cierto ¿cómo puedo conseguir los anteriores?

Jorge Iván Argiz

en el que **Ramos** juega con los negros sabiendo que está haciendo una obra en color y dejando a los coloristas que desarrollen su labor de forma magistral, con unos tonos azules y morados muy llamativos y unos juegos de luces que dotan al tebeo de personalidad propia. Si los cómics de Image llamaron la atención en un principio por su color, aquéllos, comparado con los actuales, se han quedado completamente obsoletos.

El estilo amerimanga de **Humberto** es el ideal para conectar con un lector joven que llegue a los tebeos por primera vez. Sus personajes de aspecto infantil, que no infantiloides, junto con un protagonista adolescente enmarcado en un ambiente de tragedia puede lograr que aumente el número de lectores neófitos, algo muy difícil en estos borreguiles tiempos que nos ha tocado vivir.

Pero todo esto no tendría sentido si el guión no funcionara, cosa que ocurre y muy bien. Hay una historia que contar. Una buena historia, y esta avanza, contándonos cosas diferentes en cada número y añadiendo nuevos personajes y subtramas que enriquecen la narración.

La trama vampírica es moderna y apuntes como el de que los vampiros si pueden ingerir sólidos pero no degustarlos al carecer de sentido del gusto - excepto para la sangre- le dan cierto toque novedoso.

Al acabar de leer cada ejemplar, me quedo con ganas de más, de que llegue el próximo mes para comprar el siguiente número y eso, la verdad, es algo no me ocurría en mucho tiempo. Además, ¿en que otro tebeo te puedes encontrar con Bob Dylan, Mulder y Scully o Jimmy Smith y Dennis Franz de Policías de Nueva York como secundarios?

Juanjo Pérez

Danger Girl

J.Scott Campbell & A. Hartnell.
Forum. Serie limitada de 6 números

Mujeres deslumbrantes. Aventuras increíbles. Sobredosis de acción. Hay tanto que disfrutar en este título que combina elementos de 007, Indiana Jones y un Especial Lencería de Playboy.

A pesar del morfema singular del título, nos encontramos ante un equipo de operaciones especiales que en su presente misión deben frenar el auge de un IV Reich. La arqueóloga amante de lo ajeno Abbey Chase, la enigmática lanzadora de cuchillos Natalia Kastle, la sensual experta con el látigo Sydney Savage y la tierna maestra en informática Silicon Valerie.

Todas ellas comandadas por Deuce, antiguo agente al servicio secreto de su



británica majestad, de aspecto físico semejante al de **Sean Connery** en *Los últimos días del edén*.

Es ésta una historia que a falta de una gran originalidad, ofrece un un sólido guión que presenta el atractivo de contar una historia de espionaje y aventuras de una manera comprensible y presentarnos las vicisitudes mundanas de los personajes de una forma amena. A esto debemos unir el resuelto, trabajado y agradable trabajo de **Campbell** con los lápices. Su técnica imita a la narrativa más actual del cine de acción, pero al contrario que los directores que nos marean con tanto movimiento de cámara y repeticiones de la misma escena desde diferentes perspectivas, realiza un trabajo ágilmente narrativo al combinar perfectamente sus continuos cambios de plano, encuadre y perspectiva con un expresivo, sensual y cuando es necesario cómico uso de la figura humana.

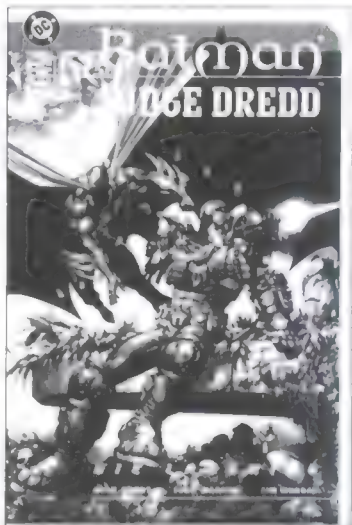
Los guiones filmicos son constantes. En sus aventuras pasadas Deuce es presentado como un joven Connery atado a una mesa sobre la que se proyecta un rayo que se acerca peligrosamente a sus genitales; Johnny Barracuda tiene cierto aire al efímero 007, **Timothy Dalton**; un asiático de reducido tamaño y enorme peligrosidad nos recuerda a *El hombre de la pistola de oro*; la serie se abre con una aventura inicial que va seguida por unos sinuosos títulos de crédito formados por siluetas femeninas; la acción se desarrolla en lugares exóticos o lujosos. Las referencias filmicas no se acaban aquí; en el apartamento de Abbey aparece junto al Necronomicón, el idolo de la secuencia de apertura de *En busca del arca perdida*, película a la que se homenajea en la persecución a la camioneta mostrada en el número uno; en el número dos la escena en la que Abbey tira de la anilla de una

granada sujeta al chaleco del malvado nos remite a *Arizona baby...*

¿Cuál es el problema de la serie?

Que desgraciadamente sus números salen con la misma frecuencia con la que el Sporting de Gijón juega la copa de la UEFA. Planeta anuncia el cierre de la serie en el número seis, cuando el proyecto inicial era realizar una aventura de siete números. Entre los planes posteriores está un número especial en el que aparecería una nueva danger girl, e introduciría una nueva serie limitada

Nino Ortea



Batman/Judge Dreed: Morir de risa
Alan grant, John Wagner,
Glenn Fabry, Jim Murray.
Norma Editorial.

Es curiosa la atracción que ejerce en los más diversos autores, el juntar a dos personalidades opuestas, en historias en las que satisfacer un interés mutuo o lograr un beneficio comunitario, aúnan al agua con el fuego. De las fábulas de Esopo, a los episodios de Tom & Jerry, pasando por las peripicias del Quijote y Sancho, la repetición del esquema de polos opuestos unidos por un fin común, es algo constante. Siendo *Morir de risa*, un claro ejemplo de esta tendencia a ligar caballeros extraordinarios.

Batman es un héroe que mediante un uso moderado de la violencia impide que el mal de unos pocos corrompa a una sana sociedad: Juez Dredd es un fascista que piensa que el mal es intrínseco al ser humano, y la violencia extrema la única cura para esta enfermedad comunitaria. Con todo, no están tan alejados, no es descabellado pensar que el Batman presentado por **Frank Miller**, acabase

opositando a la plaza de juez en Mega City. Este es el cuarto encuentro entre Bruce Wayne y Joe Dredd, apareciendo la historia, al igual que las anteriores guionizada por el británico tandem formado por **John Wagner** y **Alan Grant**.

Su presencia garantiza un buen guión, máxime con un personaje como Dredd del que **Wagner** es cocreador y con el que ambos han trabajado en la revista 2000 AD. Su unión matiza los aspectos más discutibles de su labor en solitario. **Grant** aporta su claridad al narrar, su amena forma de crear aventuras con pinceladas de humor y positivismo, suavizando el gusto por la narración dura y cinica, trufada de referencias a la realidad británica que dificulta la lectura de los guiones de **Wagner**. Éste brinda su don para desarrollar diferenciadamente a los personajes, su valía para dotar a sus relatos de detalles que hacen de la relectura un placer y una capacidad para presentar lo clásico como nuevo, graduando la tendencia de **Grant** a dar primacía a la acción y a presentar a sus personajes de manera formalista.

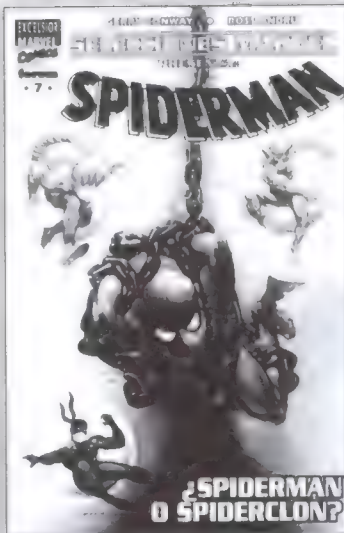
Lo sorprendente de esta historia es que en ella tienen más protagonismo los malos que los buenos. Las barbaridades desarrolladas por un Joker convertido en manager de los Dark Judges son presentadas de forma cómplice, casi gamberra; aunque estemos hablando de un loco y cuatro espíritus malignos, sus diferentes motivaciones, alcanzar la inmortalidad y eliminar a todo ser vivo pues sólo los vivos pecamos, les dotan de vitalidad, mientras que los titulares de la serie son presentados como meras fuerzas de acción rápida interdimensional, que combaten al mal con la monotonía con la que un poli come un donut.

Como es habitual, dibujantes británicos firman la serie. **Glenn Fabry**, portadista para Predicador o Hellblazer, realiza las primeras 46 páginas. Temíamos un trabajo a lo **Alex Ross**, mucha calidad de dibujo con acabado pictórico y poca diversión; pero nos encontramos con una obra sumamente narrativa, de acabado ágil, dinámico, agradable, proporcionado, tan inverosímil como real. El gusto por el detalle, el realismo y el feísmo lejos de provocar náusea, atraen.

Estas consideraciones son también aplicables al trabajo de **Jim Murray** que cubre las restantes viñetas, aparte de colaborar con **Fabry** en parte de su volumen.

Lamentamos que Norma, no optase por presentar la obra en el formato álbum utilizado por Fleetway en Inglaterra, lo que nos permitiría una mejor percepción del dibujo. Nos alegramos de que al contrario que su predecesora *The ultimate riddle*, esta obra sí vea la luz en nuestro país. ¡Sed buenos!

Nino Ortea



Spiderman Gerry Conway & Ross Andru Selecciones Marvel nº 7 Editorial. Forum

Contra todo pronóstico y cuando ya la dábamos por perdida, Forum se ha decidido a reeditar la mítica saga original del Clon, reparando así una larga injusticia que se viene perpetuando desde hace años. Efectivamente, mucha gente se entusiasma hablando del Spiderman de **Stan Lee**, **Ditko** y **Romita** pero parece ignorar por completo la corta, aunque brillante, etapa en que **Gerry Conway** y **Ross Andru** estuvieron al frente de la colección, olvido debido en parte a su brevedad frente a la etapa anterior. **Conway** apenas estuvo tres años al frente de la serie, a lo que hicieron sus sucesores con el concepto -las nefastas sagas del regreso del Clon y el nuevo Spiderman-, y al hecho de que aun hoy en día hay mucha gente que considera a **Andru** un mal dibujante, comparándolo injustamente con sus predecesores.

Sin embargo, y sin desmerecer a los precursores, **Conway** y **Andru** son el primer equipo verdaderamente moderno de Spiderman.

La Saga del Clon ha resistido sorprendentemente bien el paso del tiempo y tanto por la calidad de su guión como por el dibujo, al leer estos números uno se olvida de que fue realizada hace más de veinticinco años, lo que no pasa, desgraciadamente, con el Spiderman de **Ditko** y **Romita**. Hay que tener en cuenta que por aquel entonces **Conway** tenía la misma edad aproximada que su personaje, lo cual, unido al realismo un tanto frío y esquemático de **Andru**, hace que Peter Parker y todo lo relacionado con él -su vestuario, la decoración de su piso, la ciudad, su relación con M.J., etc.- se nos

antoje extrañamente real.

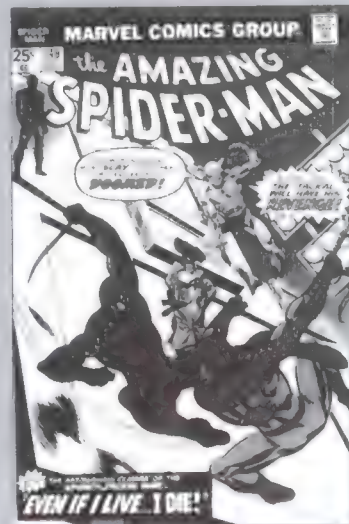
Al abrigo del relativo éxito comercial del regreso del Clon, Marvel ya reeditó en su momento los episodios centrales de esta saga en un Trade Paperback titulado *Spiderman: Clon Genesis*, que incluía los episodios USA 129, 139, 140 y 145 a 150, publicados en España en su día por la extinta editorial Vértice dentro de los diez números que componían el legendario Volumen II de Spiderman, hoy ya casi inencontrable.

Para su edición, Forum ha optado por recuperar los seis episodios finales de la saga -los nºs 145 a 150-, aunque conviene señalar que el último es un epílogo guionizado por **Archie Goodwin** y dibujado por **Gil Kane** para cubrir el período de transición entre la marcha de **Conway** y la llegada del nuevo guionista regular, **Len Wein**. Para aderezar aun más la ocasión, la portada del álbum se debe a la mano maestra de **Lopez Espí**, portadista oficial de Vértice, y autor de aquellas pequeñas joyas que eran muchas de las portadas del Volumen I.

Como muchos otros de sus compañeros de trabajo -**Salvador Ducet**, **Tunet Vila**- **Lopez Espí** cayó en un injusto olvido tras la desaparición de Vértice, del que ahora empieza a salir gracias, entre otros motivos, a la recuperación que de algunos de sus mejores trabajos ha hecho la editorial Forum dentro de las diversas colecciones de material clásico, como la Línea Excelsior o Tesoros Marvel.

El hecho de que **Espí** sea a partir de ahora el encargado de realizar las portadas de Selecciones Marvel es un justo tributo a su talento y un motivo de alegría para todos aquellos que un día descubrimos el comic-book de superhéroes gracias a que alguna de sus ilustraciones de cubierta atrapó nuestra atención desde el escaparate de un quiosco.

Alejandro Caveda



Ghost world Daniel Clowes Editorial La cúpula

-Verás, me han encargado traducir *Ghost World* y ando un tanto desconcertado. ¿Te importa que hablemos de ello para ver si me aclaro?

-Bueno, vale. Es una gran obra. Angustia adolescente, niñas que no saben que hacer con su vida tras el instituto, problemas de comunicación... Es excelente. Yo antes compraba a **Clowes** porque no estaba mal, por curiosidad, pero no me emocionaba mucho. Fue con *Ghost World* cuando realmente empecé a darme cuenta de que el tío valía, que era algo más que unas cuantas ideas raras en plan **David Lynch**.

-Sí, completamente de acuerdo. Pero, tengo todos los problemas del mundo para traducirlo. Para empezar, en todo lo de **Clowes** hay texto por arrobas y traducirlo resulta interminable, después hay tropecientos referencias culturales a la vida americana, y a veces me cuesta sangre localizarlas, por no hablar de entenderlas. Menos mal que *La Cúpula* deja poner notas a pie de página cuando no encuentro el equivalente válido. Pero, el problema es el estilo. No acabo de pillarlo bien... parece muy coloquial, pero...



-Pero, no lo es. Está escrito para que parezca coloquial, pero es falso, artificial. Se lee de forma muy natural y sin problemas, pero no es nada natural. Te lo crees todo por la forma en que está escrito, porque todo lo que pasa es creíble, tiene sustancia; al fin y al cabo son niñas que no son muy diferentes de las que ves aquí por la calle. Ese es mérito.

-Ya. Es decir, que es como las novelas de **James M. Cain**, salvando las distancias, claro, que resultan de lo más coloquiales al leerse, pero luego no hay actor que las recite y parezca natural. Son coloquiales a la vista, no al oído. No tengo nada claro cómo debe leerse eso en castellano. Siempre lo paso muy mal para reflejar el estilo en que escribe **Clowes**...

-Pues tendrás que cambiarlo para que pase igual; que se lea, pero no se recite. Al fin y al cabo, no lo va a hacer nadie. Las frases deben parecer naturales, siendo artificiales. Y que quede igual de depresivo que el original, claro. Por cierto, ¿cómo va a salir en castellano?

-Si no hay problemas, en un solo tomo, creo que con el bitono incluido. Saldrá por Septiembre-Octubre. Por cierto, es lo que mejor que ha dibujado **Clowes**, y es bastante interesante cómo utiliza el bitono; no es nada gratuito.

-¿Sabes que se está preparando para el cine?

-Sí, con la chica de...

Extractos de una conversación entre **Lorenzo F. Díaz** y **Francisco Naranjo**, hará cosa de un año; al final sí hubo problemas, y finalmente aparecerá cuando se lean estas líneas. Supongo.

Lorenzo F. Díaz

Blake & Mortimer: La maquinación Voronov Yves Senté & André Juillard Norma Editorial

Es septiembre de 1996. Dargaud inicia una monstruosa campaña publicitaria para lanzar *El asunto Francis Blake*, nueva aventura de Blake y Mortimer. Algo comprensible ya que ha pagado 15 millones de francos por los derechos -unos 375 millones de pesetas-, y ha tenido el buen sentido de recurrir al guionista estrella del momento para realizar las nuevas andanzas de los personajes. Efectivamente, **Jean Van Hamme** es el guionista de *El asunto Francis Blake*, corriendo el dibujo de manos de **Ted Benoit**, excelente dibujante cultivador de la llamada *línea clara*. **Didier Convard** es el encargado de dar color al estilo **Jacobs** con notable eficacia y brillantes resultados.

Es 1997. **Ted Benoit** lleva un retraso inmenso con *L'etrange rendez-vous -El extraño encuentro-* segundo álbum de las nuevas aventuras de Blake y Mortimer -tanto que actualmente está previsto para mediados del año 2001-. Se decide buscar un segundo equipo, habiendo problemas para encontrar el guionista adecuado. **Yves Senté**, director literario de Dargaud, prepara un guión propio que presenta a sus superiores como si no fuera suyo. Es aceptado calurosamente, y **Van Hamme** se presta a retocar un guión que le parece bueno, y al que le

falta *oficio* -algo que a **Van Hamme** le sobra por todos sus poros-. El dibujante elegido es **André Juillard**, adaptándose al estilo de **Jacobs** con resultados increíbles de puro miméticos y eficaces -tardando el triple de tiempo que en realizar un álbum con su estilo normal, muy alejado de éste; ya que es un estilo donde se ve todo, no se oculta nada e impide usar trucos de dibujante para resolver la papeleta-.

Es 1999. *La maquinación Voronov* se repubblica en el periódico *Le Figaro* con gran éxito de crítica y público, contribuyendo a aumentar un 10% las ventas, y se espera que sea el acontecimiento editorial del año 2000.

Es mayo del año 2000. Norma Editorial presenta la versión española de la obra, obsequiando a sus lectores con esta hábil reconstrucción de una antigua forma de narrar que contiene una excelente aventura de espionaje y amenazas bacteriológicas espaciales.

Pastiche literario y gráfico, su lectura supone un esfuerzo y un ejercicio similares a leer una obra antediluviana de **Arthur Conan Doyle**. El esfuerzo inicial que requieren las primeras páginas da paso a la diversión que proporcionan las segundas -y más siendo una obra de entretenimiento como *El mundo perdido*, que nada tiene que ver con otras obras más serias e intragables del autor-. La abundancia de texto y la monotonía de los planos de *La maquinación Voronov* dificulta al lector actual -acostumbrado a

planificaciones más ágiles- la inmersión directa en esta obra, pero una vez que se ha metido uno en ella cuesta dejar de leerla, intrigado por el ritmo pausado y lleno de detalles con el que se desarrolla una narración que resultaría vertiginosa de contarse a la manera moderna. Y, para colmo, es un álbum denso, que compensa enormemente su ardua lectura inicial con bastantes horas de diversión.

Lento y moroso, a la vez que vertiginoso y emocionante. Adjetivos que nunca creí que podría usar simultáneamente para definir una obra. Un trabajo notable, ya digo.

Lorenzo F. Díaz

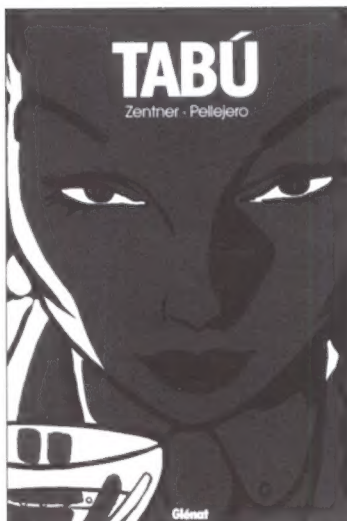


Tabú

Jorge Zentner & Ruben Pellejero
Ediciones Glenat

Cinco años han transcurrido desde la publicación de *El precio de Caronte* y *El silencio de Malka*. Cinco años en los que la única aparición en el mercado hispano del trabajo conjunto de Ruben Pellejero y Jorge Zentner, aparte de la reedición por parte de Planeta de *Las aventuras de Dieter Lumpen*, fue su impresionante historia sobre Buenos Aires realizada para el libro *El lado Oscuro* editado por la Semana Negra de Gijón. Afortunadamente para ellos, y sobre todo para los lectores de más allá de los Pirineos, ambos han estado trabajando con regularidad para el mercado francés -como ya os ha ido informando de forma concienzuda y sistemática Miguel Campoviejo en nuestra sección de noticias-.

Ahora Glenat nos ofrece las versión castellana de *Tabú*, y sencillamente nos han dejado sin palabras -aún a pesar de que éramos perfectamente conscientes de la progresión ascendente que desde sus primeras colaboraciones ha conseguido este dúo creativo-. Si ya en su momento *El silencio de Malka* fue un gran paso adelante desde el punto de vista narrativo y artístico, el salto hasta *Tabú* supone un avance no menos importante. No quisiera ahondar en el punto de vista argumental de una obra como esta, porque el descomponerla en elementos solo la devaluaría. No creo que sea demasiado exagerado el decir que *Tabú* es uno de los trabajos más compactos que



hemos visto en formato de historieta en muchos años; de hecho tampoco pienso que se deba hablar del trabajo de Jorge o del de Ruben por separado, como si fuesen independientes -por lo tanto, y para no contradecirnos, cada vez que nos refiramos a partir de este momento a uno de los dos autores deberá sobreentenderse que estamos hablando tanto de él como del porcentaje de culpa que tenga su compañero en el aspecto concreto que estemos tratando-.

Tabú es una narración sorprendente, con bastantes textos y muy bien escritos -como es marca de la casa en la labor de Jorge-. La obra está contada mediante la alternancia de dos acciones distintas que

finalmente se mostraran interrelacionadas: por un lado una conversación entre dos mujeres que se desarrolla en una sola noche y, por otro, una investigación policial de una serie de extraños asesinatos cometidos por individuos que recitan, o escriben, fragmentos del *Fausto* de Goethe en versión original a la hora de realizarlos. A pesar de esto, no debe considerarse el álbum como una obra de *suspense* en la que el principal estímulo sea el descubrir al asesino; ni siquiera el desvelar la relación entre ambas narraciones puede considerarse primordial. Lo verdaderamente esencial es la forma en que esta contada, la sencillez con la que ambos autores van desgarrando su complejidad.

La obra presenta un distinto tratamiento plástico para cada una de las narraciones: estando la protagonizada por Luna y Princesa realizada en base a los grises -con una difuminación de los fondos y los escenarios verdaderamente bella-, mientras la parte policial se lleva a cabo mediante el contraste puro y duro del blanco y negro -en el que Ruben nos recuerda que su capacidad para sacar partido al juego de sombras y luces no tiene nada que envidiar a su trabajo con el color en el que es un auténtico maestro-.

Para finalizar quisiera hacer dos recomendaciones. Uno, que quien quiera comprobar como se puede realizar una ilustración impresionante mostrando elementos de lo más prosaicos, que acuda a la página 47 de la obra; y segundo, que por ahora no parece conveniente usar corbata bajo ninguna circunstancia.

Norman Fernández

Anita

Gabriella Giandelli y Stefano Ricci
Editorial Sinse ntido

Cuarto cañonazo de la editorial madrileña, que ya nos ha regalado varias joyas en lo que va de año.

Primera aparición en España de uno de los artistas de los que más se ha hablado en el mundillo del tebeo verdaderamente alternativo durante los dos últimos años, nos referimos, claro está, a Stefano Ricci.

Más allá de la impresión que al lector pueda dejarle la primera toma de contacto visual con este libro -de exquisito diseño y edición, como acostumbra las obras presentadas por Jesús Moreno- y de lo mucho o poco que se puedan abrir los ojos al toparse con el pictórico y laceante uso del color del autor italiano, viene una segunda certeza -para la que se hace imprescindible leerse las cuarenta y ocho páginas del relato- el dibujo, la plástica, de Ricci es lo que da vida y posibilita la atmósfera que envuelve y aporta el desarrollo narrativo al texto que escribió Gabriella Giandelli.

Utilizando el artificio de desgarrar el diario de una camarera, de nombre Anita, que hace fotos en su tiempo libre -o una fotógrafa que hace de camarera a tiempo parcial, que según van los tiempos ya no se sabe quién es qué cosa-, los autores nos harán seguir los encuentros cotidianos y la vacuidad del día a día, de los

encuentros y desencuentros con los compañeros y amigos de la protagonista.

El desamor y la esperanza de comprensión y refugio en el pasado, son realidades y deseos que pasan por la cabeza de la protagonista, que busca, indolente pero sin amargura, algo a lo que agarrarse para vivir dentro de la carencia emocional que la rodea.

Todo ello no es nuevo, la literatura o el cine -también el cómic, en menor medida- europeo y americano más arriesgado vienen jugando con parecidas pautas las últimas décadas, con resultados muy desiguales.

Lo que hace de *Anita* un buen trabajo es la dimensión de trascendencia que,



gracias a la mano de Ricci, el asunto adquiere. En un relato en que la imagen y su interpretación -la protagonista es fotógrafa- toma importancia evidente, el dibujante sabe estar a la altura y hacerlos soñar, y ver, el mundo de la protagonista, con viñetas cuya corporeidad araña la visión.

Publicada, originalmente, seriada en la revista italiana Mondo Naif, la técnica, ya apuntada, de situar la narración como diario de la protagonista, permitía diseñar los capítulos acorde con los números de la revista. En su versión en libro todo adquiere coherencia y el desarrollo de los acontecimientos, siempre en versión de la protagonista, lógicamente, se sucede con fluidez.

No nos engañemos estamos ante una obra poco complaciente con el lector cuyo ánimo no sea participativo.

La editorial pone de su lado una buena reproducción y rotulación -cuestiones no tan fáciles de encontrar- pero estamos ante un estilo de historieta que necesita su público, y en este caso no el lector adolescente amigo de los personajes con capa y puños radioactivos. O sea que no está hecha pensando en el seguidor medio de tebeos del año 2000.

Confiemos que los lectores atípicos seamos muchos, para que, así, mucha gente se lo pueda pasar todo lo bien que este cómic promete.

Angel de la Calle

Novedades

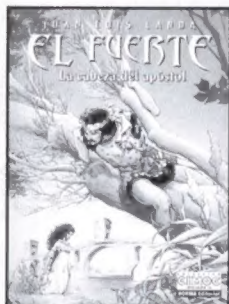
junio 2000

NORMA
Editorial

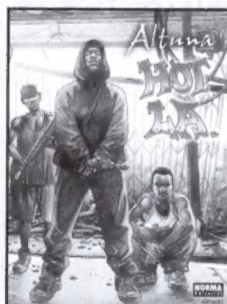
www.norma-ed.es



LA CASTA DE LOS METABARONES 6
Jodorowsky - Giménez
64 págs. 1500 ptas.



EL FUERTE: LA CABEZA DEL APOSTOL
Juan Luis Landa
48 págs. 1100 ptas.



HOT LA.
Horacio Altuna
56 págs. 1500 ptas.



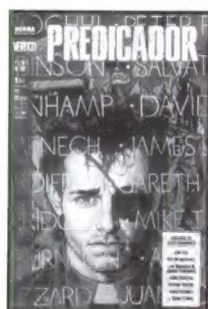
BATMAN / TARZAN 1 (de 2)
Ron Marz - Igor Kordey
48 págs. 750 ptas.



HELLBOY: LA CAJA DEL MAL
Mike Mignola
64 págs. 850 ptas.



SPYBOY: GÉNESIS 1 (de 2)
Peter David - Pop Mhan
48 págs. 750 ptas.



PREDICADOR: Y LLEGÓ EL INFIERNO 1 (de 5)
Ennis - Dillon
64 págs. 850 ptas.



FLINCH 1
Lee - Sienkiewicz - Corben...
48 págs. 750 ptas.



BLANCO HUMANO 1 (de 2)
Milligan - Bluković
48 págs. 750 ptas.

Y ADEMÁS...

CORTO MALTÉS: BAJO LA BANDERA DEL ORO
Hugo Pratt

EXTRA CIMOC 2000
Varios autores

QUOTIDIANIA DELIRANTE 2
Miguelanxo Prado

LUPO ALBERTO 2
Silver

LA METAMORFOSIS DE LUCIO
Milo Manara

JERÓNIMO PUCHERO: EL PELIGRO PATA DE GALLO
François Boucq

PORTAFOLIO TATTOOS
Luis Royo

SIN CITY
Frank Miller

LOBO: LA ÚLTIMA FAENA y LA MALDICIÓN DE TUTN-C'NON
Alan Grant - Greg Luzniak

DER MOND
Yoshiyuki Sadamoto

AVANCE JULIO

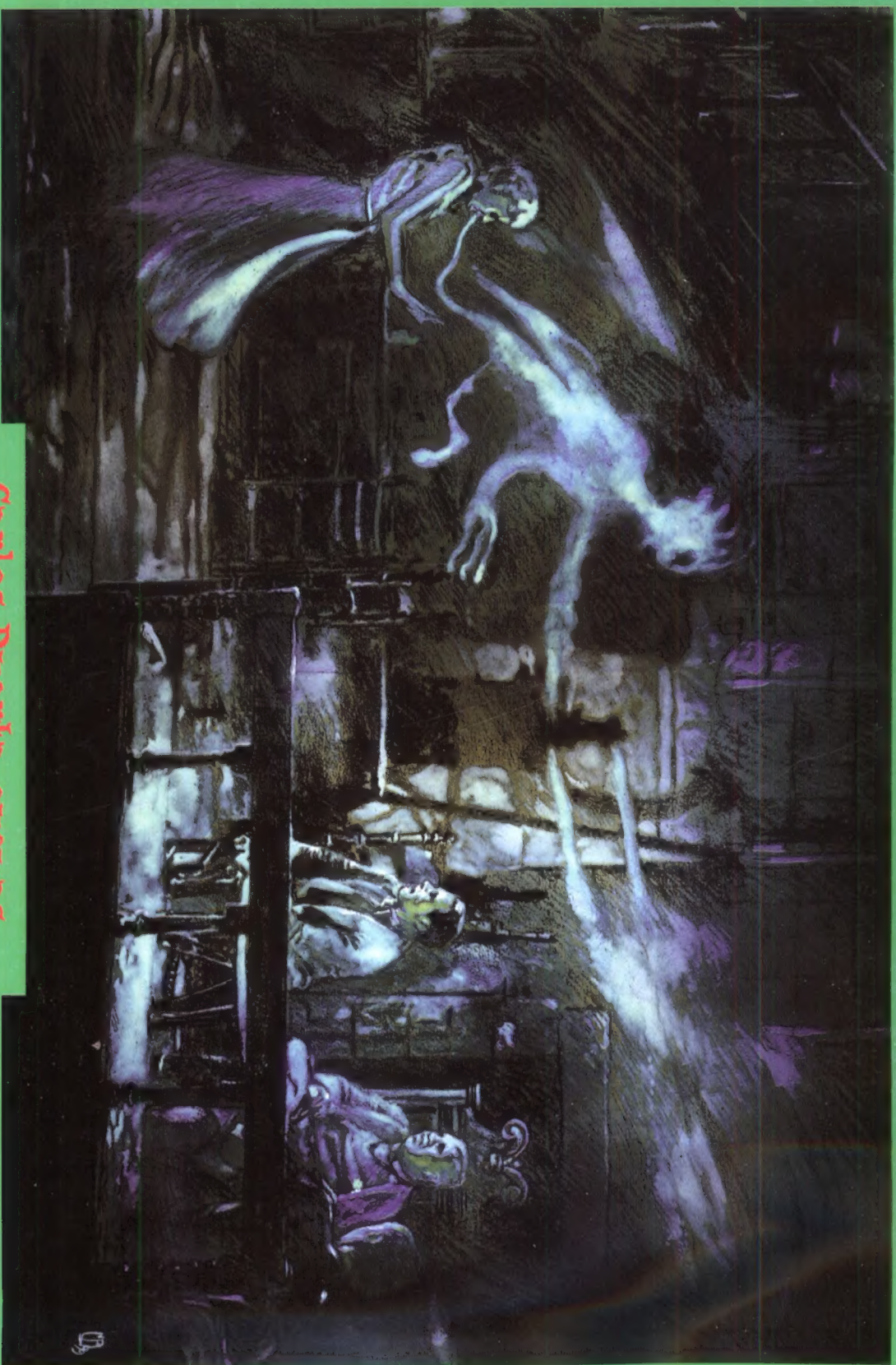
SEÑOR JEAN
Dupuy - Berberian

MEGALEX
Jodorowsky - Beltran

ZITS
Scott - Borgman

HEARTLAND. TIERRA DEL CORAZÓN
Garth Ennis - Steve Dillon

TRANSMETROPOLITAN: EL AÑO DEL BASTARDO
Ellis - Robertson



Carlos Puerta Cuevas